本期焦点：2009鹰头马大奖之特别篇——七情六欲鹰头马

12月下 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第317期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



梦想世界 在线 www.henhaoji.com

终身免费

谁是我的Mr.Right?

详情见P90

向爱三步走

告别单身

共建蜗居

幸福就要宅一起

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

“三星电子杯”WCG成都世界总决赛现场报道



本期强档攻略

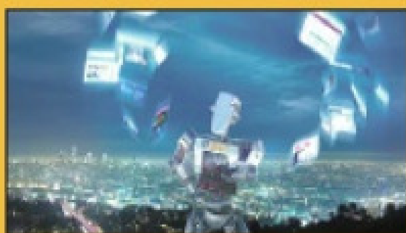
王权2——奇幻王国模拟

Contents

[本期目录]2009年12月下 总第317期

P18 网络时代 重点推荐
2009年网事备忘录

在这个篇幅有限的备忘录中，只能选取今年比较有典型意义的事件记录，以提醒我们记忆。



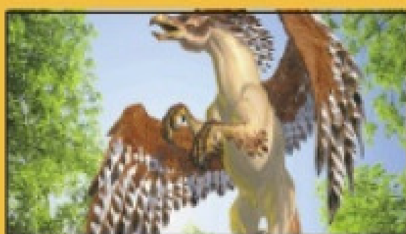
P31 实用软件 重点推荐
张灯结彩迎新年

新年又到，电脑世界中的欢庆也是少不了的。我们将换种新意扮美桌面，与好友互访祝福，一切只需在桌面放上小小的挂件或一个简单的小软件。



P122 评游析道 重点推荐
2009鹰头马大奖之特别篇 ——七情六欲鹰头马

就在2009年的鹰头马颁奖典礼即将举行之际，编辑部家养的鹰头马突然变成了野生——它神秘地失踪了！有传言说竟然看到它在厕所里出现……



P132 攻城略地 重点推荐
王权2 ——奇幻王国模拟

这是一部在奇幻世界战争中的模拟人生，尽管剧情俗套，但风格独特，是属于考验玩家智谋而非手速的策略佳作。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 赵绪也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 任然
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年12月16日
定　　价 人民币 10.00元


LOONG


三反承诺 放心游戏
反外挂 反欺诈
反打钱工作室

责编手记

2012，一个听起来距离我们并不遥远的年代。

板块位移，地裂山崩，火山喷发，海啸袭城……突如其来的巨变将把人类数千年建立起来的文明顷刻间毁灭，人们面对着前所未有的无可避免的灭顶之灾。

4艘"诺亚方舟"托起全人类的希望，喜马拉雅山峰成为全世界的避风港，而不太知名的小说作家爸爸则凭借力量与头脑（个人认为，力量在拯救家人中起到了比头脑更重要的作用）支撑起了一个四口之家——尽管他买不起每位10亿欧元的高价票，但他仍保全了家人的性命。

在这儿，笔者很想说两件事：第一，我太喜欢这里面那两个俄国人了！他们的俄式发音深深地打动了我——尽管他们全死掉了——希望亲爱的读者们看到此处不要有痛殴剧透者的冲动（如果你现在还没有到影院观看此片，相信笔者的剧透已经伤害不到你脆弱的心灵了）。

第二，笔者再一次以作为一个传统纸媒体的工作者感到深深的骄傲与自豪。在被保留的物品中，你可寻见一丝网络的踪迹？

那个时候，全球性的网络已经不复存在，你的电脑或者仍可在方舟的某处寻找到电源，但只能在局域网里流窜，而纸媒体——尤其是像我们这样有着忠实用户群体的纸媒体，朋友们，却极有可能随着我们的粉丝进入受保护区域——既然一部只出售了88本的《告别亚特兰蒂斯》可能受到已故美国总统女儿及其男友的赏识，那么俄罗斯双胞胎就有可能拿了一两本俄版的某"电脑应用与娱乐的第一选择"出现在大清洗之后的世界……

本期责编 Suki

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
辽宁	蒋瑞	上海	杨觊郁
江苏	鲁滨河	河北	刘德磊
山东	梁斌	四川	张研
陕西	张丹	广西	郭谈健
浙江	郑文宝	陕西	李美玉
广西	刘利园	广东	萧明华
湖北	朱彤	重庆	闻名
湖南	张哲	浙江	张哲
河南	赵琦	山东	李刚
北京	柳亦松	天津	赵鹏飞



奖品为《三国杀》Q版精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

分享“大荧幕”——尼康COOLPIX S1000pj数码相机

■晶合实验室 壹分

S1000pj是一款颇具新意的相机，成像水平在同类产品中处于中上，用微型投影仪分享图片和视频是一件新颖有趣的事情，值得资金充裕的家庭用户考虑。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：尼康（Nikon）
上市状态：已上市
售价：2699元
附件：遥控器/机身支架/数据线/驱动光盘等
咨询电话：400-820-1665
推荐：资金充裕的家庭用户

S1000pj是全球首款搭载微型投影仪的消费类数码相机，其目的是为用户更多提供分享手段，毕竟一块小小的LCD在多人同时观看时还是太拥挤了。在此之前微型投影仪曾被三星手机采用，主要用于分享视频和图片，这种新颖的应用方式在市场中获得一定好评，因此出现在数码相机上也算是顺理成章。


带有防反射镀膜的液晶屏


微型投影仪位于闪光灯下方，方形的潜望式镜头看起来很有气势


机身顶部布局，中间的滑片用于调节投影仪焦距

这款相机除整合微型投影仪之外，还具备1/2.3英寸1210万有效像素的CCD和全金属机身，它采用5倍光学变焦的潜望式镜头和2.7英寸23万像素LCD，各项指标均达到当前主流卡片机的水准。潜望式镜头帮助S1000pj将机身厚度控制在23mm左右，提供28mm～140mm的等效焦距和3cm微距拍摄能力，并具备尼康VR光学减震功能，完全能够满足家庭用户的拍摄需求，但受限于镜头结构，其光圈较小，最大光圈值为f3.9（广角端）～5.8（长焦端）。

微型投影仪位于S1000pj机身正中，画面通过闪光灯下方的保护镜投射，保护镜表面带有镀膜，但并未设置保护盖，在使用中容易沾染指纹或其他污渍。微型投影仪可通过机身顶部的滑片调整焦距，滑片手感不错，调节速度较快，定位校准，普通用户也能很快上手。另外，这款相机还提供了遥控器（用于控制投影回放）和机身支架，保护镜右侧的金属镜面可充当自拍镜使用，都是非常人性化的设计。

虽然尼康并未公布这款微型投影仪的具体型号，但在官网上标出了主要参数，这款微型投影仪的亮度为10流明（ISO 21118标准），只能在室内或光线较弱的环境中使用。画面尺寸最小为5英寸，最大可至40英寸，投影距离在26cm～2m。尼康表示投影画面的分辨率“与VGA”相当，根据我们的目测，其分辨率接近640×480。在测试中其投影画面的色彩和对比度表现平平，整体画面不够通透，清晰度随着投影距离和画面尺寸的增加而下降，我们认为其最佳画面尺寸约在5～15英寸范围之内，此时清晰度较好且画面细节较明显。需要强调的是，S1000pj的投影功能只能用于回放该相机拍摄的图片或视频，令人颇感遗憾。


广角端静物样张，自动白平衡较准确，画面较锐利，但存在较明显的暗角

S1000pj提供了丰富的拍摄模式和曝光补偿、白平衡预设等手动功能，256分区测光系统在我们的测试中表现良好，大部分场景下照片的曝光非常准确，自动白平衡的表现更是超过了大部分同类相机。这款相机的成像保持了尼康一贯的锐利风格，色彩方面则偏向明快活泼，少了几分尼康的厚重浓郁。另外，我们在测试中发现，微型投影仪连续长时间工作时温度上升较明显，对电池消耗也较大，用户在使用中需要注意。

五百万比一
——三星XL2370液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆





与许多同类产品一样，三星XL2370采用的LED技术只是体现在白色LED背光上，并不是用RGB三原色的LED，因此与传统CCFL背光相比，显示效果并没有本质提升，其主要优势在于亮度均匀性好，且功耗和体积更小。目前其价位相对于同尺寸产品CCFL背光高出许多，更适合预算充足、喜好尝鲜的用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

厂商：三星（Samsung）
上市状态：已上市
售价：2599元
附件：电源线及变压适配器、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：资金充裕的家庭及办公用户
咨询电话：800-810-5858

白光LED背光的出现，突破了CCFL背光的限制，使液晶显示器能做到更薄，并带来更低的功耗和发热量。2008年已有几个厂商推出LED背光产品，但价位很高，随着产能扩大和成本降低，我们看到越来越多此类产品上市，XL2370便是三星送测的一款LED背光显示器。

与三星P2370一样，XL2370也属于三星的“新绝色”系列，仅从造型来看，XL2370酷似P2370的“LED版本”，都采用了亚克力材料和琉璃边框设计、TOC着色技术，感觉晶莹剔透。亚克力材质强度高，耐磨性好，但指纹痕迹无法避免。由于采用LED光源，加上电源适配器外置，XL2370比P2370（机身实际厚度25～30mm）又薄了许多，机身最薄处仅19mm（不计亚克力边框），平均22～25mm，机身重量也很小，拎起来很轻。样机整体色调为黑色略带蓝色光泽（有红色可选），四角均采用圆弧处理，背面则有略带弧度的直线条，造型干净利落。XL2370同样采用感应式按键，用手触及左下方的触控区域，隐藏的一排LED指示灯会逐一亮起，让人感觉科技感十足。



极致轻薄机身

XL2370采用23英寸16：9液晶屏（TN面板），支持全高清的1980×1080分辨率，灰阶响应时间2ms，亮度250cd/m²，动态对比度（DCR）高达5 000 000：1。它提供了DVI-D、HDMI输入接口，并附送DVI转D-Sub线，显示器的Magic Bright菜单中提供了自定义、文本、上网、游戏、运动、影片和动态对比度等场景模式，方便用户在各种应用中快速切换。



底座和机身的连接处也采用了透明亚克力材质，感觉就像水晶酒杯

我们用DVI接口连接，将XL2370的色温设为Normal，场景设为自定义，用DisplayMate将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。得益于LED背光，XL2370的亮度表现很均匀，黑色场景下基本无漏光；在DisplayX的灰阶测试中能看到第5～6级灰块，亮部位的灰阶表现和色彩过渡平滑，而暗部分层明显。它的RGB色表现都很准确，水平方向可视角度很好，而上下角度方向偏色较为明显，在高速画面时，屏幕拖影很不明显。开启动态对比度后，整体感觉画面通透了许多，只是此时亮度高了一些。



最佳状态下功耗不到20W（左），最高亮度/对比度下约28W，而普通17英寸LCD功耗即超过30W

三星XL2370主要参数	
面板	23英寸（16：9）
亮度	250cd/m²
对比度	5 000 000：1（动态）
分辨率	1680×1050
灰阶响应时间	2ms
可视角度	170°/160°（水平/垂直）
接口	DVI-D、HDMI
功率	30W（待机1W）

主板也“多核”
——华硕P7P55D EVO主板

■晶合实验室 壹分

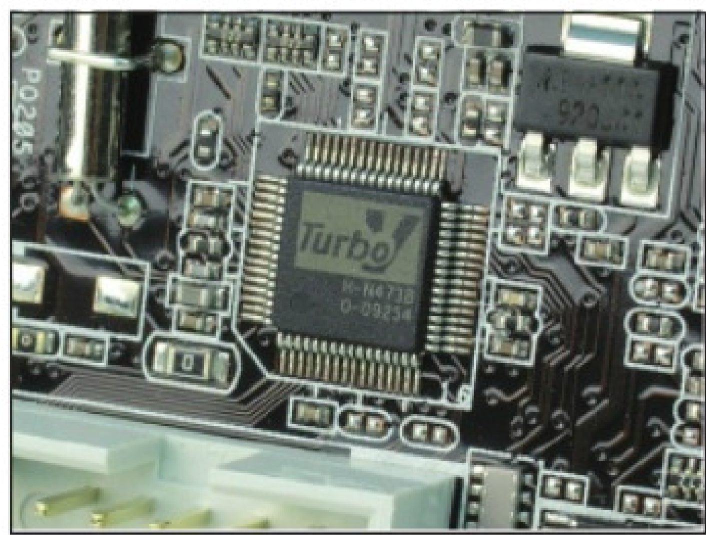


P7P55D EVO主板拥有相当便捷和强悍的超频能力，即便是没有任何经验的新手也可以对系统进行安全的超频，适合资金充裕的高端玩家。同时我们也期待华硕将这些技术应用到主流价位的产品中。

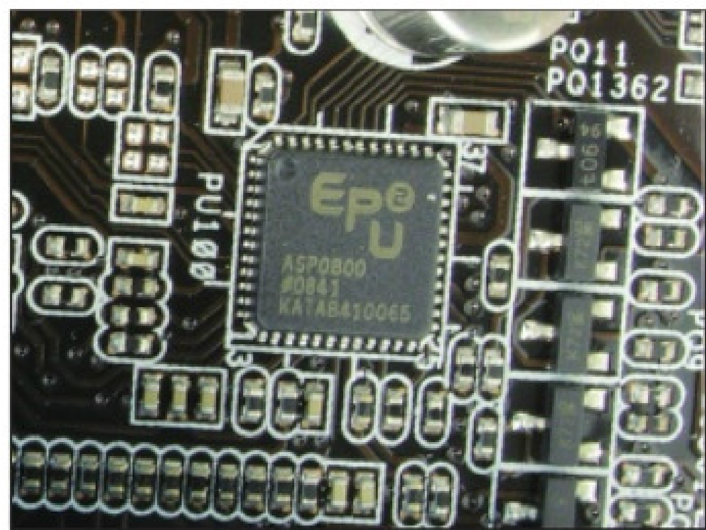
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：1800元
附件：数据线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-820-6655
推荐：资金充裕的用户

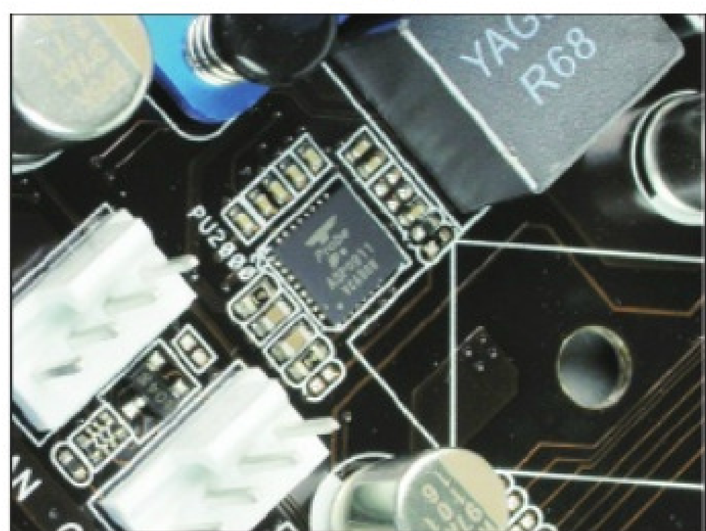
P7P55D EVO主板是华硕寄予厚望的一款产品，其型号中的“D”代表“Xtreme Design”（巅峰设计），“EVO”则代表“Evolution”（进化），在华丽的宣传辞藻背后，是主板上新增的三颗专利处理芯片和一系列丰富的DIY功能。EVO这个新生的型号切入华硕P7P55系列主板的Deluxe（豪华版）和PRO（增强版）之间，意图通过强悍的超频能力和稳定性成为高端玩家的首选产品。那么这款产品是否具备这样的实力呢？本文不再铺陈主板的做工与用料，而将重心放在对这些新功能的测试上。



TurboV芯片



EPU芯片



T.Probe芯片

1.发掘i5处理器的潜力
——TurboV EVO处理器

通过内置的时钟发生器，TurboV EVO芯片可直接实时调整处理器主频、内存频率和电压进行调节，这避免以往软件超频方式还需处理器和芯片组协助的弊端（超频软件要占用处理器资源，效率较低），更快速直接。TurboV硬件超频技术甚至允许用户在游戏中随时按下快捷键进行超频。使用附赠的“TurboV超频遥控器”（实际上是线控），用户不仅可随时在3种不同的预设频率间切换，还能逐MHz调整处理器主频。

2.节能+静音
——EPU智慧节能引擎

通过板载的EPU芯片，用户可以深入调节系统功耗，调节项目涵盖处理器、芯片组、显卡、内存、硬盘、散热器的工作状态。这些调节也可以通过线控器进行，用户无需关闭当前应用程序或重新启动系统。

3.精确能源控制
——Hybrid火种源技术

这项技术实际上是T.Probe（智能主动式降温技术）和Xtreme Phase（超级多相供电技术）的综合体，P7P55D EVO主板采用了16+2相供电设计，多相位供电可细分电流，增强稳定性。T.Probe芯片则可实时侦测每相供电模组的负载并进行调节，使供电电路的负载更平均，热量也相应降低。

4.性能及超频测试

我们采用酷睿i5 750处理器（主频2.66GHz）、KINGMAX DDR3 1333 2GB×2、迪兰恒进HD5850、希捷7200.12 1TB硬盘和Tt ToughPower 1200W电源组成测试平台。为了检验其内存兼容性（MemOK！功能），我们还使用了一对2007年生产的威刚DDR3 1333内存（1GB×2），该内存与现有大部分P55主板无法良好匹配。性能测试中这款主板表现良好，不再赘述。超频测试带给我们惊喜，在TurboV硬件超频技术的支持下处理器自动超频最高达到3.4GHz，很接近我们手动设置超频的3.6GHz，并且能够稳定通过测试程序的考验。MemOK！功能也提高了那对老内存的稳定性，在不超频的状态下可正常使用。

华硕P7P55D EVO测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	默认设置	6201
	默认设置（超频3.6GHz）	6440
3DMark Vantage	High模式	6388
	High模式（超频3.6GHz）	6560
《生化危机5》	1920×1080/最高设置	66.1fps
	1920×1080/最高设置（超频3.6GHz）	70.7fps



冬日暖阳
——漫步者H501耳机

■晶合实验室 壹分



在百八十元的耳机中，很少有H501这种带有明显音乐韵味的产品，其松软舒适的音质表现听起来非常舒服，很适合用来细细体味，推荐偏爱音乐欣赏的用户选择它。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：100元
附件：转接头/说明书/质保卡等
咨询电话：800-810-5526
推荐：喜爱欣赏音乐的用户

在通过一系列高端产品巩固了自己在多媒体音箱市场的地位之后，漫步者开始在耳机市场投入更多精力，在今年陆续推出了多款产品，并将耳机产品线划分为H、M、K三大系列。其中H系列强调音质表现，包括耳机和耳塞两种产品，刚刚推出的H501就是目前漫步者最高端的耳机产品。

在H501之前，漫步者曾有一款H500在音质方面拥有不错的口碑，但漫步者表示H501并不是H500的替代型号，它们是风格和定位不同的两款产品。从外观上看，H501更加时尚，采用银色和黑色搭配，黑色的密闭式耳机外壳上点缀着许多银色撒点，使材质表面的质感更富于变化。由于采用了封闭式结构和较厚的耳垫，H501看起来比H500大了许多，但由于漫步者并未公布其振膜尺寸，我们将其拆开后用游标卡尺测得振膜直径约38mm，属于中等尺寸。



耳机外壳可以90°旋转

耳机外壳与头带的衔接部分结构看起来很复杂，2个耳机外壳都能做90°旋转，可以更容易地放入背包中；耳机外壳还可垂直方向向上做约10°左右的旋转，这个设计可增强耳机对不同脸型的贴合度。另外在旋转部位还有一个“假关节”，与大部分折叠耳机的向内折叠关节很相似，我们认为这样做仅仅是为了造型美观。



衔接部分的结构比较复杂

这款产品的头带部分采用黑色PU和丝绵包覆不锈钢簧片，并在内侧加入了海绵，以求减少对头部的压力。头带与耳机相连的部分为塑料外壳和不锈钢簧片，提供了良好的弹性和耐久度。H501在佩戴舒适度方面的表现较好，弹性和压力适中，双向旋转的链接结构使它能较好地贴合用户的头型。美中不足的是它的耳罩较小，无法完全包覆耳朵，戴眼镜的用户佩戴起来不是很舒服。



不锈钢簧片保证了良好的弹性和适中的压力

测试中我们发现H501是一款需要较长时间“煲机”的产品，我们采用大量高品质器乐、人声和交响乐对其进行了约100小时左右的“煲机”，H501的全部实力才得以发挥。音质测试采用乐之邦Monitor 01 US作为音源，测试专辑包括王菲的《天空》、降央卓玛的《金色的呼唤》、雪莉的《非常雪莉》、夏韶声的《韵》等人声作品，还加入了ERA的《The Mass》、殷承宗的《花月夜》等器乐作品，另外也在《魔兽争霸Ⅲ》《求生之路》等游戏中进行了测试。



附赠3.5mm转6.5mm插头一个

总体来看，H501是一款更偏重音乐味的耳机，具有令人喜爱的温暖、松软的特质，在声场开阔度、瞬态和动态方面表现并不突出，因此在游戏中总是感觉差了一点劲道。在高频方面，H501的表现并不突出，初听时甚至会觉得有些黯淡，但却比较耐听，只是向上的延伸略有不足。低频部分受限于振膜尺寸，H501的表现也谈不上“振聋发聩”，下潜适中，量感也适中，速度略慢一些，但却有足够的解析力。中频是H501出彩的地方，完全煲开之后声底厚实、人声张弛有度，听起来颇具韵味。我们认为这款耳机最适合的用途是聆听人声回放或舒缓深情的小编制器乐曲目，尤其适合演绎嗓音厚实的歌手的作品。需要注意的是，虽然H501的灵敏度为97dB，阻抗只有32ohm，属于很好“推响”的耳机，随便一个MP3播放器或板载声卡都能让它发出很大的声音，但要推好它还是需要素质更好的音源。

输入法的现在时

■本刊记者 小白 罗宾

引言

在今年10月下期“专栏评述”栏目里，我们曾组织了一篇名为《被忽视的伟大——电脑中文输入法今昔》的文章，对电脑的中文输入法（主要是指键盘输入法）的发展做了一个相对完整的回顾。在完成了字符集定制、输入法的研制后，国人终于可以使用QWERTY键盘录入中文了。在理想成为现实后，各输入法的发明者也逐渐意识到，谁能将自家的输入法做得最强最精，成为人们心中的正统，谁就能在未来变幻莫测的IT领域先入为主，占得不败之地。正因如此，胸怀壮志的梦想者们投入到这汹涌的浪潮中，中文输入法进入了群雄逐鹿的年代。但大多数人没有料到，曾因重码率过高等原因而并不被看好的拼音输入法，会在今天成为绝对主流，而当年像“码根码”的发明者冯天岳那样豪气冲天，甚至痴狂般地去研究输入法的人们，今天只能黯然淡出人们的视野。中文键盘输入法的奠基者们随着时间的流逝渐渐被人们所淡忘，以技术特点为名称的输入法越来越少，取而代之的是以互联网企业为名号的各类输入法。这不仅象征着输入法自身的变革，同时也意味着在互联网时代里，整个电脑业都翻过了新的一页。

搜狐公司高级副总裁、搜狗输入法开发的直接领导者王小川曾在2008年的一个采访中，在被问及拼音输入法到底会不会把五笔输入法取代时，他这样说：“从我的理解来讲，未来拼音输入法是一定会取代五笔输入法的，原因很简单，五笔输入法更多是要求用户来学习输入汉字，而拼音输入法是机器适应人，一个是人适应机器，一个是机器适应人。”而在这个相对正式的观点之外，实际上还有一个不争的事实。老一代形码输入法的发明者们，由于他们在上学时拼音的教学尚未普及，自己对于拼音就不是很熟悉，而对拼音稍作了解后，就认为拼音输入法的重码率太高——几乎所有同音字都用一个拼音敲出来，拼一个字母的敲击次数还一点不少。但正如先行者所无法想到的是，正如搜狐公司董事局主席兼首席执行官张朝阳所言：“新一代拼音输入法之所以好用，实际上是因为输入法在从独立数据库走向全网数据库。”

没错，输入法，它本身不再是软件，靠卖一套赚一套的钱；它是网络搜索引擎的一个有机部分。它不再是一种技术的象征，而是新兴网络产品、网络媒体的代言者。

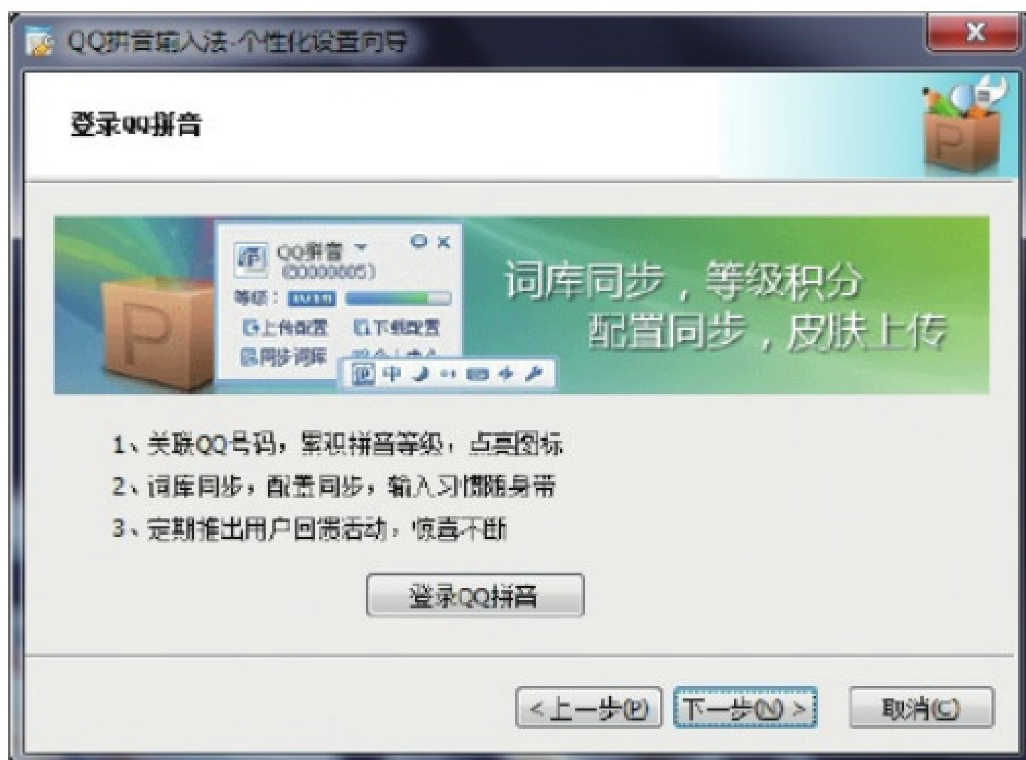
你争我夺频添仇——从两起商业纠纷谈起

在谈到互联网时代的中文键盘输入法时，有两起典型性的商业纠纷案例，是我们不可回避的。

在搜狗输入法第一个版本发布将近一年之后，2007年4月4日，Google公司推出了谷歌拼音输入法，随后在网络上就盛行了一种声音：谷歌拼音怎么和搜狗拼音如此之像？搜狐公司几乎同时发现了这一问题。在2007年4月8日，谷歌







三款拼音输入法都有同步词库功能，可谓使劲浑身解数吸引用户，竞争是少不了的

拼音输入法推出仅4天后，搜狐公司发表公开声明，说他们已从技术层面检测出谷歌拼音的确盗用了搜狗拼音的词库，他们表示强烈不满——原来搜狗为了防止词库被盗用，在其词库建立之初就加入了词库指纹，即十几个很偏僻、但不影响输入的词汇。这其中就包含有数位搜狗员工的名字甚至绰号。而Google居然也能够将这些人名和绰号打出来。

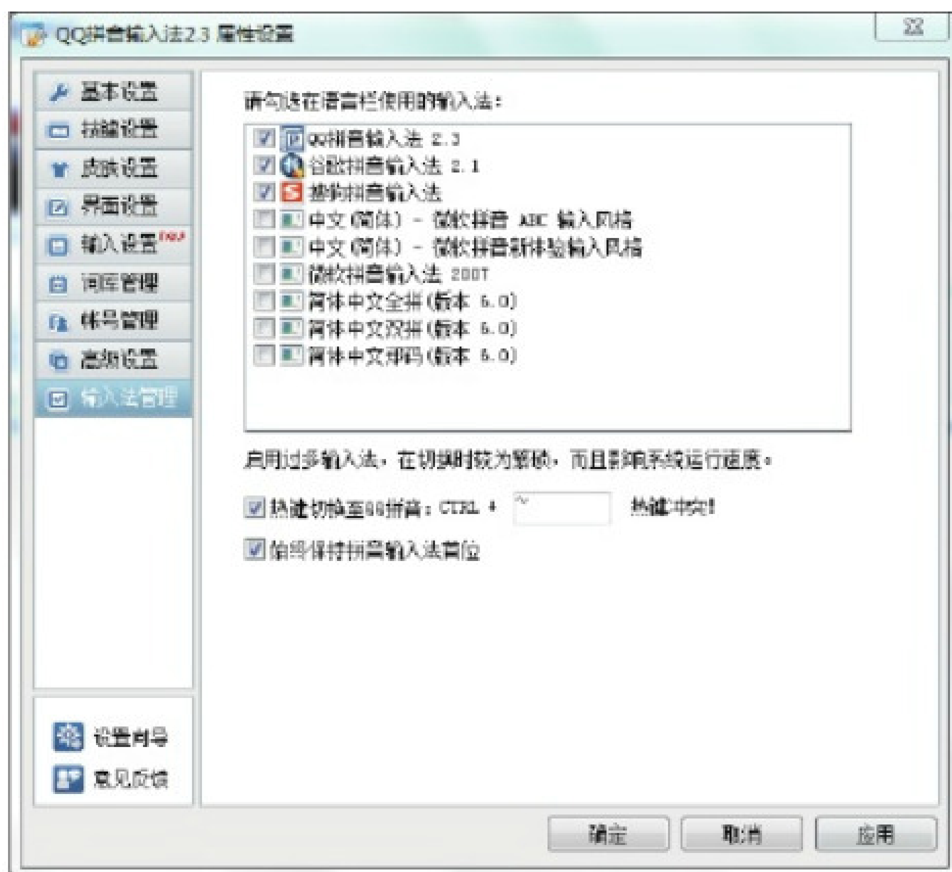
谷歌方面很快作出反应，出面承认谷歌拼音在实验阶段的确使用了第三方词库，在舆论压力面前低下了头。谷歌表示：谷歌拼音输入法在实验室发布以来收到了用户大量的反馈和建议，其中特别注意到用户对谷歌输入法词库的质疑，“该词库在试验阶段确实包含了一些非Google的数据源。我们愿意直面自己的问题，更因此对用户及搜狐公司等表示歉意。”同时谷歌方面立即采取行动，完成了谷歌拼音输入法发布以来的第二次更新（也即1.0.17.0版本），完成了词库的全面重新升级。

但接下来，搜狐公司又表示，Google不仅盗用了词库，还侵犯了其“用搜索引擎做输入法”的知识产权，要求Google公司停止开发输入法，否则将诉诸法律。但Google对此做出的回应相比之下就十分强硬了。Google发表声明，早在2004年Google的三位中国工程师就申请的一项专利，该专利首创性地利用搜索行为分析和语言模型等一系列相关互联网技术，改进了中文拼音输入法，并没有侵犯搜狗拼音的知识产权，Google坚决不会中断输入法的开发。由此可见，拼音输入法在谷歌本地化策略中占有相当重要的地位，谷歌拼音最终的目标是将它发展成为等同于其成熟的搜索引擎、Gmail等同样分量的产品线，以期得到用户的肯定。

另一起纠纷就发生在今年。2009年6月23日，搜狗以拼音输入法不正当竞争为由，向北京市第二中级人民法院提起诉讼，同样是因为输入法。搜狗起诉称，腾讯公司在其网站上以“QQ拼音输入法：最快、最准、最干净；占用系统资源最小，利用最好的算法，最少的损耗，达到最优的性能；包含最新最全的流行词汇，任何场合均最适合的输入法”等文字，进行引人误解的虚假宣传。用户在下载、使用“QQ拼音输入法”软件的同时，腾讯公司采取诱导、欺骗的方法，利用破坏性技术手段直接删除网络用户终端的“搜狗拼音输入法”软件的快捷方式，客观上阻止了网络用户同时使用“搜狗拼音输入法”软件。此外，用户在同时使用上述两种拼音输入法软件时，腾讯公司还利用破坏性技术手段对网络用户的输入法排列顺序进行人为干预，使“搜狗拼音输入法”排序位置始终处于“QQ拼音输入法”之后。北京奥蓝德信息科技有限公司的网站作为中国最大的软件销售平台之一，在提供“QQ拼音输入法”软件服务业务中，客观上进一步扩大了被告腾讯公司的侵权行为程度，与被告腾讯公司构成共同侵权。搜狐方面认为，被告腾讯公司的行为干扰了原告网站的正常运营，恶意阻碍原告向用户提供软件服务，对原告推广公司品牌经营行为造成了严重破坏，应当依法承担相应责任。被告奥蓝德公司应当承担连带责任。故起诉请求判令被告立即停止不正当竞争行为；连续1个月在其网站首页位置及《法制日报》上刊登道歉声明，就其侵权行为进行公开赔礼道歉，消除影响，并赔偿经济损失及原告因本案所支出的合理费用共计人民币2051万余元。

诉讼提出后，腾讯公司立刻发表的声明称，腾讯QQ拼音输入法的所有设置，都完全尊重用户的选择权和知情权，并未对竞争对手产品采取任何方式的技术限制。腾讯表示，QQ输入法没有侵权，同时表示这是搜狗在遏制QQ拼音发展势头，并且暗示这是搜狗的恶意中伤。

在今年的11月16日，搜狗输入法起诉腾讯不正当竞争一案在北京市第二中级人民法院开庭审理。针对上述的诉讼请求，搜狗和腾讯方面分别出示了证据，随后进行了法庭辩论。搜狗方面表示，被告侵权的故意明显，因此不同意调解。最后，法官宣布合议庭会对庭审进行评议，到本刊截稿时止，尚



输入法先后顺序引起的“血案”……

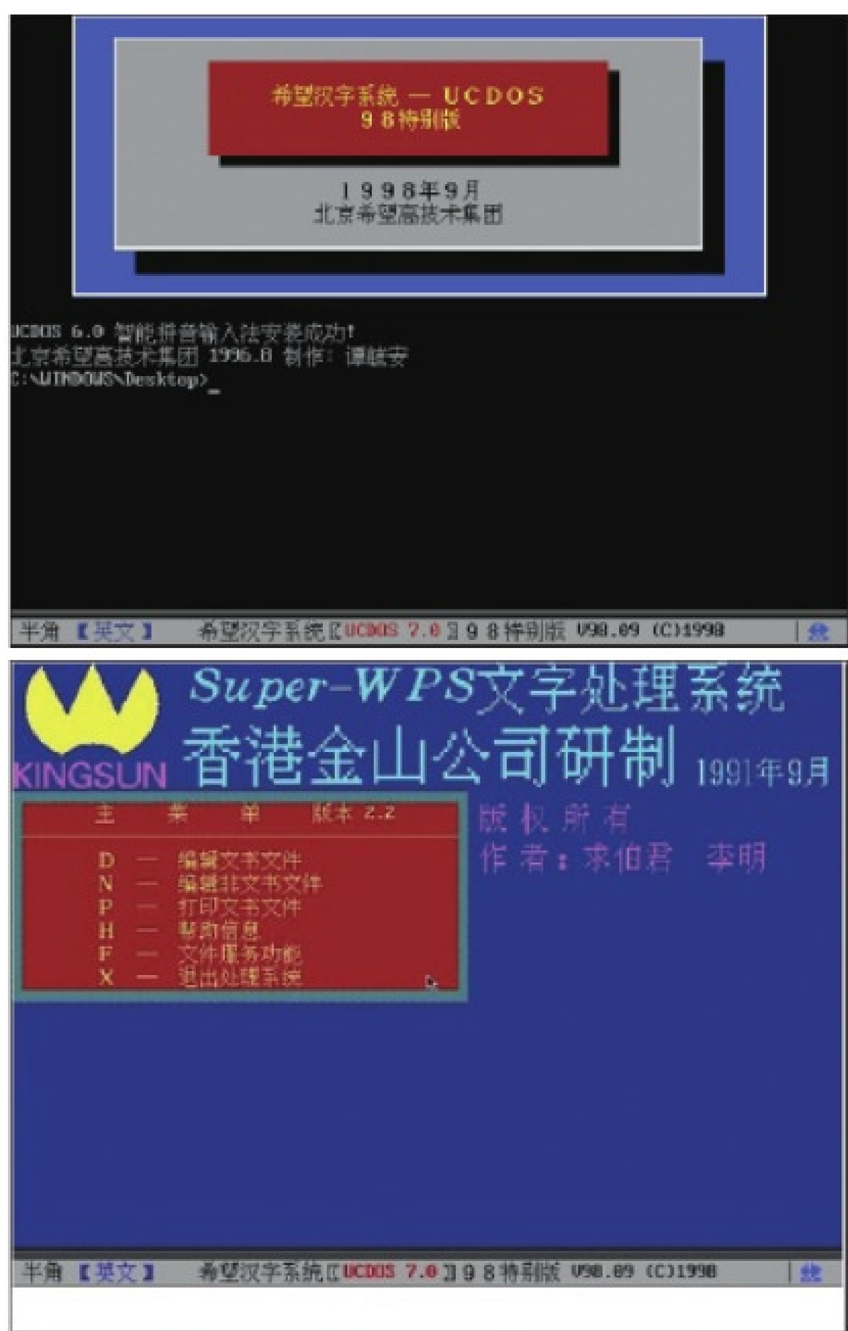


诉讼的相关记录在北京市第二中级人民法院查到

未通知宣判结果。

以上提到的两起与输入法有关的纠纷，孰是孰非并不重要，我们需要强调的是，这两起纠纷背后的本质是输入法已成为互联网企业最重要的竞争产品线之一。输入法的研发虽然本身是免费的，最初也是依靠互联网企业的投入来支持的，但由于用户群数以亿计，所以它已经成为一个广告宣传的阵地和提升企业品牌价值黏着度的重要武器。根据粗略的估计，仅搜狗输入法目前就已经具有数亿元的价值。国家知识产权局的记录显示，以北京搜狗科技发展有限公司为申请人所申请的77项发明专利中，仅与输入法直接相关的专利就多达23项。而腾讯公司与输入法直接相关的专利申请以及包括中文分词、中文信息处理等相关专利在内的专利申请也已超过30项。谷歌的强项是搜索引擎，而腾讯的看家法宝是即时通讯软件QQ，而在拼音输入法方面，搜狐则捷足先登，在使用电脑的用户中有约70%的用户在使用搜狗输入法——这很明显是剑锋直指的商业竞争。搜狐要想保住自己在输入法方面的优势位置，就不可避免与它的跟进竞争者产生冲撞。不管最终谁是谁非，这场因输入法而引发的官司足以证明目前拼音输入法市场的竞争是何等的激烈，输入法的开发企业不再是从前的模样，现在的开发企业拥有远强于以往的研发实力、雄厚的资金支持以及依托互联网的优势，纷争不会停止，只会愈演愈烈。

拼音输入法的前世今生



UCDOS和经典的WPS，是许多人的启蒙软件

写到这里，我们不得不再将拼音输入法的起源作一回顾。

事实上，最早被广泛使用的拼音输入法可追溯到20世纪90年代，随着个人电脑在国内逐渐普及，人们有了极强的中文录入需求，尤其是将电脑作为办公工具的文职人员，工作需要使得他们必须找到一种最适合输入法。DOS是那时主流的操作系统，不过DOS最初是无法进行汉字处理的，更不能正常显示含有汉字的软件。为了解决这个问题，多数人都采用外挂中文平台的方式，其中UCDOS是那时较受欢迎的中文平台。UCDOS在其7.0版本中更可支持“区位码”“简拼”“双拼”“智能拼音”及“五笔字型”等多种输入法，并允许用户定义并挂接任意一种输入法。

不过当时的主流人群并不是像今天这样，人人都有扎实的拼音基础，所以不论学习拼音输入法还是五笔输入法，都要面对几乎同等的学习难度，而那时拼音输入法没有如今的“联想输入”“模糊输入”和“整句输入”等功能，加上重码率过高导致其录入速度远远逊色于五笔输入法，因此选择五笔无疑是更明智的。不少学校的计算机课程也都是以五笔为教学内容，五笔字型大有一统中文输入法之势。


学五笔是要下一番苦功夫的

不过也正是从1986年开始普及的九年义务教育，让学校内的孩子们都掌握了绝佳的拼音水平，为今天拼音输入法家族的中兴做好了积淀。有趣的是，尽管他们中的不少人在学校中都经历过五笔字型的培训，但真正对之感兴趣，并能学成一技的却少之又少，陡峭的学习曲线使得大多数人对其陡增了恐惧感，“会五笔，是



在九年义务教育中，对拼音的重视程度是极高的



“蓝天白云”是不少计算机用户最怀念的画面

拼音输入法（一）

教学内容：拼音输入法（一）
教学目的：(1)学会如何进入“拼音输入法”。
(2)输入文件并保存。
一、组织教学。
二、导入激趣。
三、新课教学。

1、教学“输入汉字的状态”。

WINDOWS默认的输入状态是英文状态。要输入中文要转换输入状态。
操作方法：
(1)单击任务栏右端[EN]按钮，弹出输入法列表。
(2)单击“智能ABC输入法”。
(3)屏幕上就出现了输入法的图标。
智能ABC输入法主要用汉字的拼音来编码，输入汉字。

学习智能ABC成为很多学校计算机课程的一部分，图为某教师的教案

技能，有本事”的说法没能给他们一个最充分的理由。同样是这些孩子，在他们长大后有了中文录入的需求，自然而然地选择了最易迅速掌握的拼音输入法，并最终将五笔推下神坛。在这过程中，微软Windows操作系统起到了推波助澜的作用。

1995年8月24日，微软发布了其首款第四代操作系统Windows 95，其中不仅内置了王码、区位码、郑码等输入法，还包括智能ABC、全拼、双拼输入法，随着个人电脑普及之势越发迅猛，中文录入从此渐渐从一项专业技能转变为生活中的必备工具。到Windows 98成为主流操作系统之时，我国的互联网也进入到了快速增长期，“网吧”成为不少年轻人娱乐的去处，而“网上聊天”更是当时最热门的话题，绝大多数人这时才真正体会到，如果打字很快不仅节省网费，还能交到更多朋友，输入法的重要性尽显无遗。尽管有一些毅力顽强之人回炉重学五笔，但多数人还是选择了操作系统中的预装输入法——智能ABC。

智能ABC的成功得益于其充分考虑到了人们的使用习惯，以简洁的界面、极低的学习难度、良好的功能得到了大众的青睐。虽然它功能上的很多精华部分甚至没有被人所知，比如“音形输入”功能就可以利用数字与拼音的组合快速得到想要的汉字。但即使仅仅使用拼音，也基本上能满足人们上网聊天、浏览网页等使用需求，正是这种从用户角度出发来设计输入法的思路，深深影响到后来的其他输入法，也正是拼音输入法今日如日中天的根本原因。

笔形代码	1	2	3	4	5	6	7	8
笔　形	一 ㇀	丨	丿	丶 八	㇕ 勹	乚	十 乂	口
笔形名称	横（提）	竖	撇	点（捺）	折（竖弯勾）	弯	叉	方

表1　笔形及其代码表

智能ABC笔形及其代码表，使用拼音加笔形描述可以精确打出某字

智能ABC的缺点也像它的优点一样明显，字库过少，录入时不能即时显示备选汉字，整句输入能力也十分有限，尤其录入速度与五笔更是相去甚远。尽管在国家信息技术课程考试的录入部分，如果文字录入速度超过60字/分钟就可得到满分，但当看到五笔输入法使用者们飞快地在聊天室、QQ中敲入文字时，众多拼音输入法的使用者们还是十分羡慕的。

正因为人们对拼音输入法录入的速度有了更高要求，许多优秀的拼音输入法应运而生，中文之星在2000年推出的智能狂拼1代是其中的代表。它有更丰富的词库，更漂亮的外观，在输入拼音时即时显示备选文字，尤其词组、短语处理功能都很优秀，不过由于因为是收费软件，尽管有着更强的功能，并没有像智能ABC那样被广泛使用。

诞生于搜索时代

在各种输入法还在忙于改进功能、丰富词库以求卖个好价钱时，廖恒毅在2000年推出了完全免费的拼音输入法——拼音加加2.204版，其功能丝毫不逊色于收费拼音输入法，曾在互联网上被网友广泛传播，拼音输入法从此进入免费时代。可拼音加加修改用户浏览器主页的问题令网友反感，之后推出的几个版本也没有获得用户足够的支持，再加上其他输入法纷纷免费，使它的用户大量流失，失去了成为领头羊的机会。此后，中国的互联网飞速发展，基于网

悠嘻猴星座系列-天蝎座
下载次数：525214次　立即下载
迪斯尼
下载次数：2675051次　下载此系列
圣诞-始源
下载次数：14972次　立即下载
韩版《花样男子》之尹智厚（金贤重）
下载次数：105931次　立即下载

搜狗提供的多款个性皮肤更能吸引年轻人

搜狗五笔输入法正式版 1.0.0.0306 安装
欢迎使用“搜狗五笔输入法正式版 1.0.0.0306”安装向导
这个向导将指引你完成“搜狗五笔输入法正式版 1.0.0.0306”的安装进程。
在开始安装之前，建议先关闭其他所有应用程序。这将允许“安装程序”更新指定的系统文件，而不需要重新启动你的计算机。
单击［下一步(N)］继续。
新一代的五笔输入法
搜狗五笔输入法
永久免费
BBS.SOGOU.COM
下一步(N) >　取消(C)

搜狗的五笔输入法是否会像其拼音输入法一样被认可呢？

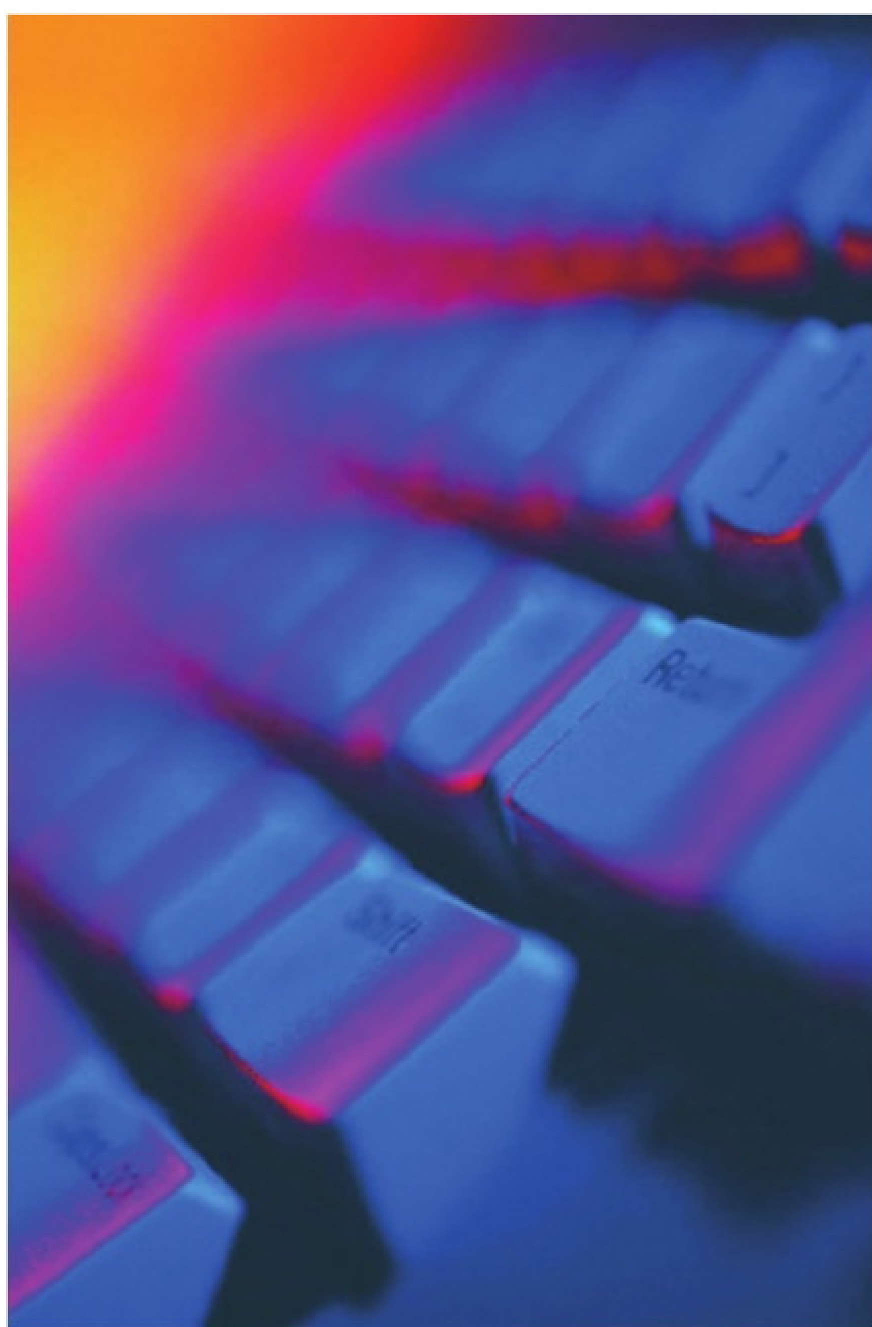


对于中文键盘输入法的重新发现，也是考验想象力的一次重新发现

络的各类应用频出，人们对拼音输入法的要求越来越高，中文输入法领域酝酿着一次重要变革。

主导这次变革的，正是我们今天十分熟悉的搜狗拼音输入法。

搜狗输入法的缔造者王小川在接受采访时这样对笔者说："搜狗输入法的创意最早诞生于2005年，我们当时做创新产品的原则有两个，一是大众用户都需要的产品；二是这个产品还有很大的突破和改进空间。当时的输入法产品最大的问题是词库不全，而我们认为搜索技术能够极大地改进词库，并且搜狗在桌面软件研发方面也有良好的积累。在这样的背景下，经过近一年的研发，搜狗输入法于2006年6月5日正式问世。搜狗输入法和之前的输入法相比，根本性的区别在于，搜狗输入法首次提出了基于互联网搜索引擎的数据来建设词库的构想。传统的输入法的词库是静态的、陈旧的，而搜狗输入法的词库是网络的、动态的、新鲜的，因此被誉为互联网输入法。正因为词库的不同，使得用户在使用体验上有了明显区别，搜狗输入法比传统输入法打字速度至少快一倍，更新速度也更快，在中文输入的智能化方面向前迈了一大步。"



搜索引擎有一个人工整理的巨大词库。搜索引擎充分利用了用户输入的关键词，每当某个关键词的搜索量达到一定的次数后，那么这个关键词就自动被收入搜索引擎的词库。这也就意味着用搜索引擎来生成一个常用词的巨大词库是可行的。这个发现使2005年本科刚毕业、在太原一家国企做机械设计的马占凯想投身到输入法的开发中。但他一开始的发展并不顺利。他带着这个想法辞职来到北京，想在互联网行业中寻找机会。当时的输入法是拼音加加、紫光拼音和智能ABC的天下。

而在这个时候，搜狐也恰恰在寻找输入法方面的突破。多年以来，搜狐一直是名列几大门户之列，可它却没有一个在技术上抢先占有绝对市场份额的产品线。搜狐建立研发中心，研制搜狗引擎，希望加强搜索引擎技术的突破口。而输入法恰恰是当时搜狗的搜索技术发展过程中所找到的出口。王小川当时是输入法开发的技术小组的负责人。当时搜狗收购紫光拼音失败，而马占凯此时的到来恰恰符合搜狗开发团队的目标。通过一番游说，并将自己的分析报告提交给搜狐后，马占凯很顺利地加入了王小川的团队。2006年6月，也就是在开发了8个月后，搜狗输入法第一个版本发布，由于当时搜狗的搜索引擎的使用量不高，所以拼音提醒和纠错功能都还没有实现，因此在词库整理和筛选上还不是很成熟。为此搜狗拼音的开发团队几乎动用了整个搜狐的资源。搜狐音乐、搜狐体育频道和go2map.com等部门都为词库贡献了很多专业名词和专业名称的列表。整个工作十分艰苦。


马占凯，从一个似乎没有前途的领域中找到了自己的机遇

目前的新版搜狗输入法，甚至可以进行更完善的人名智能组词。中国人的常用姓名组合，都可以通过全拼直接找到。

由于不少免费软件中都捆绑有插件或携带大量广告，网友们一开始也对搜狗输入法产生过怀疑，十分担心其会变成"广告客户端"，这也王小川面临的最大挑战，他说："搜狗输入法在开发过程中，尤其是在技术品牌形象还没有建立起来之际，遇到的主要困难是如何打动用户，让用户接受和认可我们的产品。在今天，用户接受了搜狗输入法，并喜欢上了它，搜狗的技术领先和产品创新的品牌形象也逐步得到了认可。但当初面对广大用户的质疑观点时，我们所能做的就是：为了能够得到用户的支持，别人做60分，搜狗就要做90分。"搜狗没有让它的用户们失望，在经历的20多个版本的更迭后，今天依然能保持优势。对于搜狗目前取得的成绩，王小川还表示："搜狗输入法的成功，不仅使搜狗的品牌认知度得到了很大提升，同时形成了搜狐新的内容渠道，提高了搜狐的竞争力，并且对搜狐'技术驱动'的品牌形象做了最好的诠释。另外，搜狗输入法对中文输入速度的提高和获取信息方式的重塑，对于中国的社会、文化改进也有一定的推动作用，我们同时相信这种对社会的贡献也将对搜狗输入法、搜狗系列产品以及搜狗品牌等产生巨大的回报。"


王小川率领搜狗团队甚至使整个搜狐公司都拥有了更大的机会

搜狗输入法取得的成功是前所未有的，在短短的3年内竟能占据绝大多数的市场份额，很多人都看到了输入法带来的回报潜力——它可以像QQ一样占领人们的电脑桌面——从而认识到其无限的经济价值。

而谈到搜狗拼音输入法，则不能不谈到有着不光彩开场的谷歌拼音输入法。它是由谷歌中国实验室开发并于2007年4月推出的。

谷歌拼音输入法的特点是添加了诸多网络功能。比如用户个性词库可与Gmail捆绑备份在服务器上，此外支持搜索框、英文单词联想、中文状态下直接输入网址、符号等功能。谷歌推出"谷歌拼音"，基本可

以肯定是因为看到搜狗所开辟的在输入法方面的商业模式，而不希望它在输入法方面一家独大而进行的举措，但同时另一方面也是为了对抗民间广泛流传的“搜索中文网页百度比谷歌更好”的说法。当时电脑用户间流传着“外事不决问谷歌，内事不决问百度”的戏言。谷歌拼音输入法目前的版本已达到2.0.8.54。这种输入法可以在不同语言版本的Windows操作系统中顺利使用拼音输入简体中文或繁体中文。它还拥有选词准确率高的智能组句，能聪明地理解用户意图，短句长句都合适。和它的其他竞争对手一样，谷歌也非常重视流行词汇的添加。互联网上的流行词汇、热门搜索都并入词组库中。此外它对网络功能的利用也不错。个人用户的使用习惯可以和个人字典同步到Google账号当中，这也就是说即使你使用别人的电脑上网，也可以方便地按照自己所熟悉的输入方式来进行中文输入。它的一键搜索：拼写输入的同时轻点一键即可快捷搜索。输入法结合搜索框一举两得。 英文提示：打英文时只需输入前几个字母，输入法自动提示您可能要找的单字。

另一款用户已经过亿的中文键盘输入法就是QQ拼音输入法了。它是腾讯公司开发并于2007年11月推出的一款汉语拼音输入法软件。腾讯公司自称其“速度快，占用系统资源小，利用最好的算法，最少的损耗，达到最优的性能”。与大多数拼音输入法一样，QQ拼音输入法支持全拼、简拼、双拼三种基本的拼音输入模式。而在输入方式上，QQ拼音输入法支持单字、词组、整句的输入方式。基本字句的输入操作方面，QQ拼音输入法与常用的拼音输入法无太大的差别。它默认显示五个候选字，以横向的方式呈现；最多可同时显示九个候选字，可以改变为纵向显示候选字，这给原来使用智能ABC一类输入法的用户带来了方便。在最新的版本中，它也加入了人名模式，另外还增加了方便输入的QQ拼音小工具；它采用“*”号代替部分音节，更方便输入含有生僻字的词。新增的QQ拼音小字典也能更加方便地查询生僻字词的拼音和笔画。另外对于游戏的支持和直接输入股票代码查询股票的方式也都是它试图增强自身优势的方法。QQ拼音输入法的优势在于QQ使用者的广泛。这些用户普遍对于腾讯的产品具有相当大的信赖。另外刚提到的在历次更新中加入的小字典、表情符号输入、通配符查询常用词语和诗词等小功能，以及非常具有地方特色的“城市词库”，都是在征求了大量QQ用户、进行了充分市场调查和研究后推出的新功能。



QQ拼音输入法紧密围绕QQ应用展开，这本身就具有很大的竞争优势


廖恒毅的拼音加加宣告了中文输入法互联网时代的到来


输入法也能成为诱人的巧克力，这是互联网发展的必然，但也是之前人们没有意料到的

用户决定谁有金饭碗

尽管都不是依靠输入法直接盈利，但毫无疑问，搜狗、谷歌及QQ拼音对其各自企业的产品线起到至关重要的战略意义，我们已经可以从这几种输入法中发现它们在努力向用户推广自家的其他产品，使用户在不知不觉中养成使用其产品的习惯，从而稳步提升自身的品牌价值。几大输入法目前面对的挑战主要有两方面，一是随着互联网在人们生活和工作中的应用越来越频繁，输入法的网络化应用将是未来中文输入的一个方向，而作为输入法行业的领导者，如何在不断变化的互联网市场环境中，引领未来中文输入的方向和保持持续创新；二是未来的输入法将会更加智能，品质也将得到很大提升，如何进一步提高输入准确率，提升输入的智能化水平，以便不断满足用户的细分需求。

根据CNNIC报告，截至2008年底，中国网民规模达到2.98亿人，较2007年增长41.9%，按此增速2010年我国网民数量很可能突破4亿。用户使用互联网就必然要使用一种输入法，而用户的选择会切实影响到行业的格局，并最终表现在企业的经济效益上。在用户需求不断细分的新环境下，谁能拥有更强的创新能力，谁更懂得如何取悦用户，谁才能在未来竞争中不被淘汰。曾经的各种输入法已经向我们证明，与其闭门苦参一套理论上更科学的输入法，还不如努力发展用户最为熟悉的输入法更实际。目前来看，在不破坏用户使用习惯的前提下，提高输入法的准确率，提升输入法的智能化水平，便足以让用户满意了。在未来，创新能力是输入法是否有长久的生命力必要条件，例如最近业内提出的“云输入法”就可看作是一种探索和概念展示，对于中文输入进一步提升输入准确率、跨平台性，以及探索新的输入模式都有示范意义。而最终，中文键盘输入法创新的价值之大小将全由用户最终评定。



尽管没有明确的盈利模式，但为自家做做广告还是情有可原的

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

2009年网事备忘录

■北京 鼓楼



条消息放在网上后，多久时间能传得天下皆知？从街头巷尾的热议话题变成犄角旮旯的旧闻，又需要多长时间？当2009年的日历合上的时刻，我们还能记得几件曾经的热门事件？

3.38亿中国大陆网民，285万个中文网站，每时每刻都在制造与传播着各种各样的信息，且网民和网站数量还在动态增加中。信息在时间中泛滥，变得如超市中的商品那样廉价粗糙。这些信息中够“雷”够“囧”的部分将吸引到足够的社会关注度，它们可能是无心之作也可能是有意为之，一旦发生，便会被网络迅即传布四方，并在传播过程中引爆社会性的变化——网络显示出惊人的力量。但事有利弊，当越来越多的人借助网络的力量，网络可能就会失去力量，而仅仅沦落为一种资料索引和通讯工具。

2009年，网络还没有看到衰败的影子，不过是有点疲软，网络推手和刷信誉公司的浮出水面，给“网络事件”的真实性打上了问号。网民在种种耸人听闻或者不可思议的网络信息前，多了几分思虑、冷静和客观。“有图有真相”已经不够，全方位的人民调查，也许才能拼凑出信息的全貌，考验我们的智慧和良知。

2009年，网事纷纷乱乱，在这个篇幅有限的备忘录中，只能选取今年比较有典型意义的事件记录，以提醒我们记忆——历史就在我们脚下流淌，2009年网络中的慷慨激昂，有些东西不该遗忘，有些东西将影响深远；有些东西，当我们再度回首，可能会感慨一句：“当时真傻。”

赶时髦

你需要一个围脖吗？

围脖，微博的谐音，指那种发言限定长度的微型博客。微博的特点在于快捷，博主可以随时随地在自己的这一亩三分地上发言，不需要考虑措辞、配图、人气……正如研究者指出的那样，短短几十个字，不可能让任何人在微博上成为意见领袖，最多就是如记者那样将即时新闻以最快的速度发布出来，至于通过电脑还是手机还是其他方式并不重要，更重要的是实时性和现场感。实际上，微博适合用一切可以上网的工具进行发言，这是个人面向网络的即时广播，每个人都可以形成一个自己的听众群。2006年创立的Twitter网站开创了微博时代：利用无线网络、有线网络、通信技术、即时通讯，将自己的最新动态和想法以短信息的形式发送给指定的手机和个性化网站群，“followers（跟随者）”的在线服务使用用户可以彼此随时了解对方的心绪动态。Twitter发展迅猛，独立访问用户已达3200万。国内自然也群起效仿，今年，国内的微博网站有蜂拥而来的势头，从起步阶段进入到了推广扩展阶段：新浪微博捆绑MSN签名，开心网有类微博功能，人人网整合签名和微博在一起，还有依托腾讯巨大用户群的滔滔，以及做啥、外面、随心微博、贫嘴、新浪微博、JNtalk等等十余家网站，不遗余力在各种场合用各种方式宣传自己。铺天盖地的宣传攻势之下，你会不会尝试搞这么一个围脖儿？或者，像当年拒绝博客那样拒绝微博？你会怎么做呢？





新浪微博的宣传词充满煽动性

你今天偷菜了吗？

当开心网上的第一批用户厌倦自己种菜、别家偷菜的过程时，偷菜却从开心网蔓延到其他网站上。QQ、51网、人人网，就连百度、阿里旺旺都可以偷菜了！百度贴吧甚至有偷菜吧！现在偷菜不仅仅偷得正大光明，而且偷出了组织，偷出了外挂，甚至偷出了医疗事故——2009年11月3日，一个仅有5个月大的婴儿在南京市儿童医院住院期间病情恶化，晚上几次向值班医生求救，却因医生要睡觉甚至在网上玩偷菜游戏而延误了抢救时机，婴儿病情迅速恶化，次日抢救无效死亡。


开心网的菜地给其他网站做了一个示范

有人愤慨，指出不同网站上的这些偷菜游戏都是同质化的游戏，不管如何粉墨装饰，其目的都是为了满足用户的“虚拟犯罪”感，对现实生活的影响太坏。尤其是在虚拟世界里，偷菜的偷盗行为变成了正常行为，这给低龄没有分辨是非能力的孩子树立了坏榜样，会让孩子从小养成不尊重别人劳动成果、不负责任的行为，偷菜是应该禁止的教人学坏的低俗游戏！

有人上瘾，开机先偷菜，为了偷菜排时间表，上闹钟半夜爬起来偷菜，不惜和偷自己菜的人翻脸。那一个网上的虚拟农场似乎真的存在，蔬菜瓜果花卉的图片也仿佛触手可及的真实。

有人因偷菜得福，武汉理工大学的学生因为要早起偷菜，竟然改掉了睡懒觉的恶习，按时出勤了！

偷还是不偷，这是一个问题。

在种种反对偷菜的声音中，首开偷菜先河的开心网被“反庐舍联盟”列入了黑名单。2009年4月19日成立就有300多家企业加盟的“反庐舍联盟”联盟，专门反对“庐舍”行为，反对员工上班时间“不务正业”的种菜偷菜。

“庐舍”是英文Loser（失败者）的谐音，“网络庐舍”是指每天在网上耗费2小时以上的工作时间，沉迷于虚拟社交类网页游戏和各大论坛等与工作毫不相关的事情，无主动进取心、得过且过的上网一族，尤其是工作白领。也用来描绘一种低效使用网络、沉湎网络，甚至颓废于网络的现象。

雷事件

躲猫猫

“躲猫猫”原本是一种蒙上眼睛捉人的儿童游戏，而现在有了一种另类解释。2009年1月30日，24岁的云南玉溪男子李乔明因盗伐林木被刑拘在云南省晋宁县看守所。2月8日下午李乔明受伤住院，4天后因“重度颅脑损伤”不治而亡。据晋宁县公安机关解释，李乔明受伤是由于他与同室狱友在看守所天井里玩“躲猫猫”游戏时，遭到狱友踢打并不小心撞到了墙壁的原因。此事在网络中一经公布，便引发无数热议与关注，“躲猫猫”一词“雷”翻无数网民，并诞生了如“珍惜生命远离躲猫猫”等网络流行用语。



在这扇大门后面玩躲猫猫，令人费解

人命关天的事件却用“躲猫猫”来搪塞，如此轻描淡写，难怪遭到舆论的普遍质疑。

随后，在云南省委宣传部推动下，网民代表参加调查“躲猫猫”真相。网友调查团15人赴事发地点调查，调查过程在网上全程公布。此案件后来移交昆明市人民检察院主办、云南省人民检察院督办，最高人民检察院派员前往云南指导调查后证实，李乔明系牢头狱霸以玩游戏为名殴打致死。2009年8月14日，昆明当地法院对原晋宁县看守所民警李东明及3名直接责任人分别判处有期徒刑和无期徒刑。沸沸扬扬的“躲猫猫”一案终于尘埃落定。在这起事件中，网民参与事件调查是中国网络历史中“具有开创意义的”行动，但网络监督无法替代更无需替代司法调查。

跨省追捕

2009年2月12日，身在上海的青年王帅网上发帖指出，2008年5月，河南灵宝市政府违法“租”用了大王镇农地28平方公里，约3万余农民将失去土地。王帅多次举报没有结果，才采取来网上发帖的形式。不想因言获罪，2009年3月6日灵宝市网警以涉嫌诽谤罪为由，跨省来到上海将王帅抓捕，带回河南，随后因证据不足而被取保候审。2009年4月16日晚，灵宝市委、市政府向人民网发了《关于对“王帅发帖事件”处理情况的答复》，承认公安机关执法有过错，并派灵宝市政府相关负责人赶赴上海，向王帅表示道歉，并按照国家赔偿规定给予其赔偿。



王帅，跨省追捕事件的主人公

王帅事件虽然圆满解决，但“跨省追捕”却给公众留下深刻印象。此后又有类似事件发生。现在“跨省追捕”已经成为一个特定名词，指一些地方政府利用手中的职权对身处另一省份的利用网络发帖行使自身权利的公民进行抓捕的越权行动。

王帅事件发生后，网络上出现了各种各样的“免责声明”调侃“跨省追捕”：声明以上内容完全是复制粘贴，本人并不明白其意思，故本人不对以上内容负法律责任，请不要跨省追捕。

欺实马

欺实马是"70码"的谐音，这个典故来自杭州。2009年5月7日晚，杭州青年男子胡斌驾驶三菱跑车撞倒横过马路的男青年谭卓，谭受伤抢救无效死亡。事后警方公布事故调查进展情况称，根据当事人胡斌及相关证人陈述，案发时肇事车辆速度仅为70码左右，引来众多质疑。

随即，类似于"为了你我的生命安全，请大家以70码的速度顶帖顶起5米高20米远"等词语迅速流行于网络，表达了网民对此事处理的极度愤慨和不满。从而出现了一个新的网络名词叫做"欺实马"。原本只是一起普通的交通事故，但却因肇事者在车祸发生之后，还与同伴谈笑风生的态度，富二代的身份，以及警方的失实报告和模棱两可的处理意见，而引起公愤。"70码"一时间甚至成为了杭州的代名词。


杭州设立的爱心斑马线，希望能让路过的汽车慢下来

群情激愤下，"70码"案件很快取得进展，根据公安机关调查获取的证人证言、嫌疑人供述、视频资料和鉴定结论（肇事车时速在84.1公里至101.2公里范围），交警部门认定，在本起交通肇事案中，胡斌有严重超速行驶的交通违法行为（事发路段限速50公里/小时），且在驶经人行横道时未对行人采取停车或减速让行的措施。胡斌在事故中承担全部责任，并已涉嫌交通肇事罪，谭卓无责任。2009年15日，公安机关以胡斌涉嫌交通肇事罪向检察院提请批捕，7月20日，杭州市西湖区人民法院对此交通肇事案进行一审判决，被告人胡斌一审被叛有期徒刑3年。

楼脆脆

一座大楼倒掉并不稀罕，一座大楼直挺挺地像连根拔起的大树一样倒在地上却世界罕见。这座13层的楼房位于上海，因为整体倒掉而获得"楼脆脆"的称号。2009年6月27日5时30分左右，上海闵行区"莲花河畔景苑"在建的住宅楼发生楼体倒覆事故，事故造成一名工人身亡。早起锻炼身体的人被这突发事件吓着了，睡梦中的人还以为发生了地震。面对底座朝天、混凝土管裸露却楼身完好无损的"楼脆脆"，房主不知该庆幸自己还没有收房入住呢，还是该痛骂开发商无良。"楼脆脆"当然引起网友的关注，商品房价格日渐高涨下，商品房的质量能否如其价格般坚挺已经成为性命攸关的大事。网友们自发调查与"楼脆脆"相关的一切资料，不仅发现楼房的开发商中有与政府官员同名之人，还发现楼房倒下后楼上的玻璃一块不碎质量过硬……

"楼脆脆"的事故很快查明，是因盲目指挥赶进度，施工方一边挖基，一边在建筑物旁短时间大量堆土，造成大楼两侧的"压力差"使土方产生水平位移，造成大楼整体倾覆。开发商上海梅都房地产开发有限公司董事长兼总经理张志琴等7名责任人，被上海闵行区人民检察院以涉嫌重大责任事故罪批准逮捕，同时检方还批捕了工程监理等人。"楼脆脆"的赔偿工作也在11月顺利进行完毕。

"楼脆脆"已经成为"豆腐渣工程"的代表，但"豆腐渣工程"并未因此断绝。7月，四川成都现"楼歪歪"；11月，浙江省桐乡市出现"楼薄薄"，"雷"人建筑不知道还会出现多少。


"楼脆脆"一时间成为上海一大景观

流行语

嫁人就嫁灰太狼

《喜羊羊与灰太狼》本来是一部面对低幼儿童的动画片。今年年初制作成电影在大屏幕上播放，以600万的投资狂卷7000余万元的票房，刷新国产动画片票房记录，令人大跌眼镜。这出乎意料的大卖让创作者看到本土动漫创意产业的进步，商人看到国内市场消费需求的巨大潜力，更多的成年人却看到了不同于米老鼠加菲猫的本土动漫形象。于是，喜羊羊与灰太狼迅即成为大众宠儿，不但有衣服、鞋袜、文具等若干周边产品出现，还在网络中走红了一把，"嫁人就嫁灰太狼"竟然成了一句网络流行语，还有《嫁人就嫁灰太狼》这么一首热门歌曲。


懒羊羊与灰太狼代表两种截然不同定的人生态度

灰太狼是谁？这部动画片中永远的反派，还是患了"妻管炎"的可悲的反派，而且还是阴谋诡计永远不能得逞的愚蠢的反派。怎么广大网络女青年热衷于"嫁人就嫁灰太狼"呢？

专家说这是一种女性恋爱心理缺失的症状。网女们则说，灰太狼不能干，可是无论得到什么他都会先给老婆分享，顾家、爱老婆、对老婆忠心不二；灰太狼不精明，可是目标明确，实践能力强；灰太狼没资产没势力，可是敢于挑战、充满自信、有毅力、敢于承认错误又勇于表现决心……总之，跟着他不坏，选择他才是对现实的正确认知。

有网女"嫁人就嫁灰太狼"，就有了网男"做人要做懒羊羊"——贪吃贪睡，但生活得无忧无虑，有点小坏却又心地善良的懒羊羊，确实是男人的梦想吗？

不差钱

2009年春节晚会上的小品《不差钱》，赵本山做了回绿叶热捧他的徒弟小沈阳。小沈阳果然如赵本山所愿，一夜爆红，"不差钱"也迅即成为2009年的流行语之一。而穿着花布裙子，一口不男不女娘娘腔，模仿别人唱歌的小沈阳以"走别人的路，让别人无路可走"的态度勇往直前，广告接了一个又一个，全国巡回演出就要演到100场，在张艺谋的新片里担当主角，唱的几首歌曲还都登上了排行榜。网络里关于小沈阳的专网不老少，粉丝更是一把一把。


小沈阳——不差钱

还别说，正经好好唱起歌来，小沈阳还成，只是离“红”还有很大差距。如今这差距随着《不差钱》小品而化为乌有，小沈阳现在要做任何事情都能吸引到眼球，是真的“不差钱”了。

至于对小沈阳为何走红，精英文化与大众文化之间的界限是在消失还是在弥合，小沈阳的滑稽表演是雅俗共赏还是只能下里巴人，小沈阳本人还能红多久等等的研究分析，就留给那些不差钱而且很闲的人去做吧。

富二代与穷二代

“欺实马”事件中的开车撞死人的胡斌，如果不是“富二代”，可能不会成为大众焦点。对于这些改革开放以来第一代民营企业家的子女们来说，“富二代”并不是一个褒义词。衔着金匙出生”的“富二代”在2009年成为公众口诛笔伐的焦点之一，并非社会就认定“为富不仁”，但“富二代”们的放肆轻狂却委实招人厌恶。“欺实马”后杭州又有保时捷飙车撞死人的事件发生，七八辆保时捷在高速路上狂飙的情形也不少见，“富二代”们并不曾有丝毫的危机意识。贫富之间的任何社会冲突在网络时代都会被无限放大，给已经形成的“仇富”心态火上浇油。“富二代”们有如此表现，研究者指出是因为“富一代”对孩子过度满足甚至无限放纵，使孩子相信金钱万能，丧失最基本的判断是非的能力和自我控制能力，从而造就目前的“富二代”状况。

与“富二代”对应的，是“穷二代”。“穷二代”们的父辈在改革开放中没能致富，自身又由于基础环境差，受到的教育缺失而无法摆脱贫穷。比起少数“富二代”，数量更为庞大的“穷二代”立刻成为网络的焦点。“穷二代”中的一部分又和低收入群体、弱势人群划等号。在即将到来的新一年里，怎样改变“穷二代”的命运，不让“穷三代”的事情发


穷二代与富二代的差异犹如自行车与保时捷的差异

生，穷人家的孩子能否有机会和富人的孩子享受同样的教育资源等等问题，比改造“富二代”更具有现实意义和现实影响。

网瘾是一种病

2009年8月，广西16岁的少年邓森山被送进一所训练营戒除网瘾，不料一去不回，仅仅10个小时后就被粗暴的教官殴打致死。此事再度引起人们对对网瘾是不是一种病，需不要专业机构治疗，如何治疗，治疗标准是什么的争议。

在2008年底，由北京军区总医院牵头制定的《网络成瘾临床诊断标准》向社会推出，标准提出网络成瘾跟赌博成瘾和酒精成瘾一样都是精神疾病，但具体列举的5条上网成瘾诊断标准：不断增加使用网络的时间、难以把握使用网络的度、固执使用网络造成危害性后果、因使用网络放弃社交活动等，以及每天上网超过6个小时连续3个月以上即有网瘾的说法遭到各方驳斥。尤其是网络越来越成为普遍性工作平台的当下，以上网时间判定是否网瘾确有粗暴之嫌。

不管网瘾是不是病，治疗网瘾的机构却是纷纷成立，且都收费不菲。其中，山东省临沂市杨永信的电击治疗最遭非议。2009年7月，卫生部叫停“电击治疗网瘾法”，11月，卫生部发布《未成年人健康上网指导》征求意见稿，指出目前“网络成瘾”定义不确切，不应以此界定不当使用网络对人身体健康和社会功能的损害，从官方角度否认“网瘾”是一种病。


电击治疗网瘾被许多人批评

网瘾究竟是一种什么病？对网络无知的病，对青少年教育无知的病，还有，对治疗网瘾高昂费用饥渴的病。

虚拟人

绿坝娘


绿坝娘的卡通漫画里，这张颇受网友欢迎

虚拟的绿坝娘来自于绿坝软件，是网友对此款软件的拟人化。绿坝是工信部为净化网络环境，避免青少年受互联网不良信息的影响和毒害，由国家出资采购，供社会免费下载和使用的上网管理软件，本意是一款保护未成年人健康上网的计算机终端过滤软件。但软件本身存在技术缺陷，在北京中小学校使用过程中，由于“绿坝”软件与北京市教委要求使用的学籍管理、评价等软件存在严重冲突，为保证学校日常教育、教学工作的顺利进行，许多学校只得卸载该软件。而在安装绿坝后，私人信息在网上能否得到有效保护，成为许多网友关心的问题。

工信部发出通知，称在2009年7月1日后，在中国境内生产销售的计算机出厂前将预装“绿坝－花季护航”的绿色上网过滤软件，而进口计算机在中国销售前也将预装该软件。工信部的通知在网上引发众多网友的热议。2009年6月30日，国家工信部就网友关注的问题召开记者会，明确指出营造绿色健康的网络环境，防止未成年人受到淫秽色情等有害信息毒害，政府部门和全社会都有责任和义务。安装绿坝软件的这个目的方向是正确的，是不容置疑的。同时，国家工信部相关负责人还表示，厂商可根据实际情况推迟安装“绿坝”。

贾君鹏

贾君鹏是个很普通的名字，但31万人在网上喊贾君鹏回家吃饭之后，估计全中国的贾君鹏都会断然否认帖吧里叫的那个人是自己。

毫无疑问，7月百度贴吧中“贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭！”的水贴有着超高的热度，这个仅仅只有14个字没有任何实质性内容的帖子，是名副其实的水帖，却创造了710万网络点击，41万回复的中文网站历史记录，令人瞠目。只是一夜走红的贾君鹏却无法像小沈阳那样出来秀人气，委实因为这场全民网络狂欢来得太快太莫名其妙。



在T恤衫上也出现了喊贾君鹏回家的口号，还使用了多国语言。猜猜T恤衫的背面写的是什么

谁也无法预测这个帖子会招揽如此众多的关注和回帖，分析贾君鹏走红的原因成为2009年网络研究的重要项目，也是任何要总结今年网络生活的文章都绕不过去的话题。网友化身为贾君鹏妈妈、姨妈、姑妈、姥爷、女友甚至班主任等等亲友跟帖，内幕贴、人肉搜索、方言音频、恶搞视频、漫画等一一上阵。网友具有丰富的想象力，更有创新意识。遗憾的是这般旺盛的精力都耗费在这样一个有“标题党”嫌疑的水帖中。

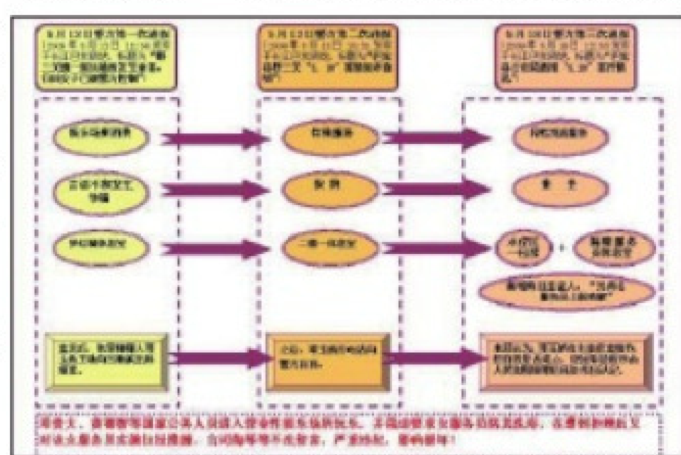
因为知名，贾君鹏的名字成了病毒，成了广告，成了网友群体寂寞无聊的代称。

真人秀

邓玉娇

如果不是因为激愤的一刺，邓玉娇的名字不会在网络中流传数月之久。这名只有22岁的湖北女子，在三名政府官员的纠缠胁迫下奋力反抗，采取正当防卫。发生在2009年5月10日晚的“邓玉娇”事件，本是一件并不复杂的案件：湖北省巴东县野三关镇政府几名工作人员在该镇雄风宾馆梦幻城消费时，要求女员工邓玉娇提供特殊服务，邓玉娇不从，争执中用刀将对方两人刺伤，其中一人不治身亡。2009年5月11日，邓玉娇被巴东县公安局刑拘；21日，邓玉娇案关键证据在警方取证前夜离奇被毁；6月7日，巴东检察院以故意伤害罪起诉邓玉娇；6月16日，法院宣判邓玉娇的行为构成故意伤害罪，但属于防卫过当，且邓玉娇属于限制刑事责任能力，又有自首情节，所以对其免予处罚。

邓玉娇案引起网友关注，一是她的举动在拜金主义的当下罕见，一是法律在处理这一案件上能否公平。2009年5月18日，巴东县公安局在互联网上通报了邓玉娇案件的一些细节和警方的处置情况，称已以邓玉娇涉嫌故意杀人对其立案侦查。此消息一公布便引发了网络民愤，网友们一边倒地支持邓玉娇，更有网友前去医院看望她，并有律师希望帮她打官司，各大网站对此持续一个月热议。好在最后邓玉娇被法院裁定免罪。


网友制作的邓玉娇事件流程图

最天使

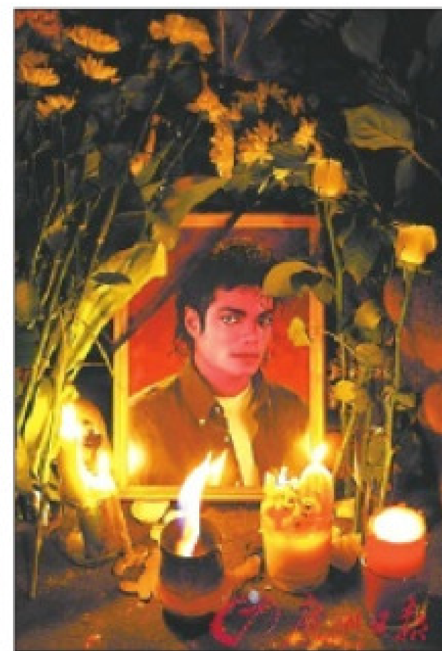
有人夸张地说，如果没有曾轶可，湖南卫视的2009年“快乐女声”就没有收视率。不过这位被网友戏称为“绵羊天使”的人气选手在比赛中却没能走到最后，仅仅获得了第9名。19岁的曾轶可弹着吉他唱自己作词作曲的歌，虽然不时走音，歌曲的旋律也颇简单，但比赛中还是受到不少追捧，其发嗲的娃娃音被好事者取名“绵羊音”。比赛中，曾轶可的唱功饱受争议，评委包小柏因为她的晋级愤而离开评委席，由此曾轶可成为网络话题。无数网友翻唱她的成名作《最天使》，有网友笑称，翻唱不仅仅因为这首歌通俗易懂，还因为人人都可以证明唱得比曾轶可好。曾轶可的另一首热门的原创歌曲《狮子座》被指抄袭台湾音乐人Mickey的纯音乐作品《天际》，对网上的种种议论之声，曾轶可回应道“我只能说我发现了这世界上另一首《狮子座》，而它的作者也许是这世界上另一个我。”


曾轶可喜欢抱着吉他自弹自唱

不管曾轶可是不是会唱歌，她的新专辑已录制完成。这次，专辑中没有任何走音，因为每一个音符都在录音棚里经过精心打磨。

MJ

迈克尔·杰克逊（MJ）在他将要举办演唱会的前夕去世，2009年6月后的日子世界笼罩在一片哀嚎之中。对他一切的诽谤、异议以及诬蔑都失去了目标，他被称为世界流行文化象征性的人物，杰出的人道主义者，流行音乐之王。他不仅创造了音乐史上的多个第一，还是全世界以个人名义捐助慈善事业最多的艺人，一个人支持了世界上39个慈善救助基金会。


烛光守护着MJ，祝他在天堂快乐

MJ在美国去世，中国歌迷在太平洋这端哀泣，网络将MJ病逝后的一点一滴动态带给歌迷。在这次“史上最重大的传媒事件”中，中国网媒没有缺席，不但第一时间报道了MJ病逝和下葬的消息，而且以极快速度推出MJ的纪念专题，丰富的视频、音乐和文字资料展现了一个立体的MJ，这是平面媒体无法达到的效果。网民还可以通过文字评论，敬献鲜花、哀歌、祈福等形式，与网媒形成互动，极大丰富网媒相关专题的同时，增大了网络的影响力。中国歌迷的悼念活动不再是孤立的，它成为全球悼念的一部分，MJ照亮西方的同时也在东方闪耀。因而，4个月后MJ的纪录片《This Is It》全球播放时，中国也同步上映，引进速度之快令人惊奇。据说这里有迈克尔·杰克逊中国网站的不懈努力。

明天的互联网中将有什么样的精彩，或者什么样的波澜？现在无从猜测。要知道世界上第一个网页浏览器和第一个网页服务器1990年才诞生，距今还不到20年，世界就已经翻天覆地。未来5年，互联网的连接速度将会大幅提高，视频、音频和文字内容之间的界限将越来越模糊。而最重要的是，随着中文用户和中文网站的几何级数爆炸增长，互联网的未来将成为中文的天下。

网络已经影响了我们的生活，正在渗透我们的生活，将要统治我们的生活。

不管你是否相信。

打造畅通、便捷的寝室网络

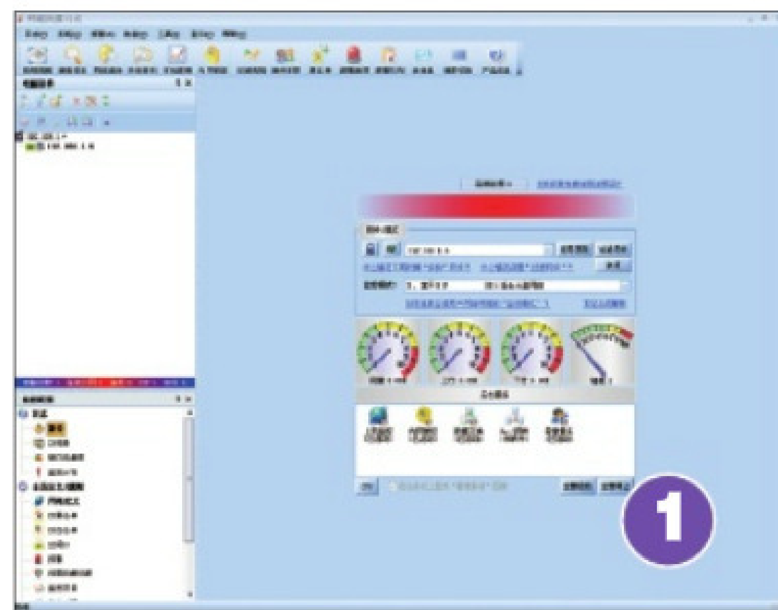
■天津 千江有水

年底，又接近学期末，寝室内的“局域网大战”更要升级了。如果在同一个局域网内没有节制地疯狂下载、玩游戏，局域网就会出现“塞车”现象。

在同一个局域网中，如何保障寝室内所有同学们都能畅通无阻地使用网络？如何才能让自己所在的局域网更快捷？其实网络维护人人有责，只要做到以下几点，就可拥有一个绿色、快捷的局域网。

一、限速，让疯狂下载停止

一到晚上，寝室内就会出现“局域网大战”，聊天的、开BT的、电驴下载的、在线看电影的，网络生活给同学们带来很多快乐，可是这样一来，本来2M的宽带瞬间就变得犹如乌龟爬行了。哎，这样给宿舍内其他用户使用网络带来很多不便。室长看到此现象后，决定对网上的“巨无霸”用户进行控制，确保同学们能正常上网。



1.流量控制，不能让用户为所欲为

如果同学们经常在自己的电脑上使用BT等软件疯狂下载，很大程度上会影响网络的稳定，也影响其他电脑正常上网。为了确保同学们都能正常上网，室长决定对局域网中的流量进行控制。控制流量时可以使用网络管理软件，“网络岗”就是这样一款功能强大的网络管理工具，它能有效的对局域网的传输浏览进行控制。

首先室长在自己的电脑上安装好该软件，启动程序弹出一个服务窗口，在“网卡/模式”下选择本地网卡的IP地址或网卡名称，随后在“监控模式”下选择一种监控模式，如“基于IP模式”（图1），单击“全部启动”按钮。接着在左侧的“电脑清单”中单击“搜索局域网内电脑”按钮，搜索后开机电脑将显示在电脑列表中。在该类别中选择某个电脑的IP地址后，可看到在右侧窗口中显示该电脑的监控信息。



在此单击“规则”按钮，打开规则设置对话框（图2），在该对话框中看到显示出所有对远端电脑的监控项目，切换到“流量限制”项下，在“限制方式”项中可根据需要选择一种限制方式。接着在“流量”项中输入“规定时间内总流量不超过XXBK”的指令，随后单击下面的“确定”按钮，这样当前计算机的在规定时间内的流量就只能限制在指定的范围内了，通过这种方式还可对当前电脑的上网时段控制、端口控制、网络软件控制等项目进行设置。

2.清除“网络巨无霸”，还我一个稳定的网络

所有设置方法都不是万能的，通过上面的设置各个电脑的流量确实降了下来，可是很多视频网站却无法打开了，这样就给一些同学的在线视频学习带来麻烦。室长考虑再三，发现影响网速的主要原因就是BT、电驴、迅雷等下载工具在下载文件时占用带宽过大而造成的。如果对局域网内的BT等工具进行封堵，不让这类软件进行下载操作，也能提高网络速度。这可以采用在网络岗中通过封堵端口的方式对BT类软件进行封堵，达到提速目的。



决定后，室长打开“网络岗”工具，在右侧的窗口中切换到“封堵端口”标签项下，在“封堵指定端口”项中程序列出了多个经常使用的端口，封堵BT等程

序的端口时，单击右侧的“添加”按钮，弹出一个“端口”对话框（见上页图3），在此勾选“封堵”对话框，在下面的“端口”中输入“6881”并输入“描述”文本框，随后单击“确定”即可将端口封堵掉。

提示：BT软件使用的端口是“6881～6889”，电驴端口为TCP:4662、UDP:4672，因此可以按照上面的方法对这些端口进行封堵。

设置后，在规则中将该规则指定到所有IP地址，这样就可对计算机的端口进行封堵。

二、抛开共享的束缚，让文件传输更方便

自从寝室的局域网搭建后，同学们在局域网内使用最多的就是文件共享了。一般情况下，用户都是通过网上邻居访问对方的文件夹来实现资源共享。如果每次传文件后要将文件夹设置为共享文件夹，这样即麻烦又不安全。此外很多同学都安装了Win7或Vista操作系统，在不同系统间进行资源共享设置起来比较麻烦。共享文件其实无需这么麻烦，如果使用“Http File Server”（以下简称HFS）文件传输工具则无需过多的设置，就能和同学非常方便地进行文件传输。

1.在HFS工具中添加文件

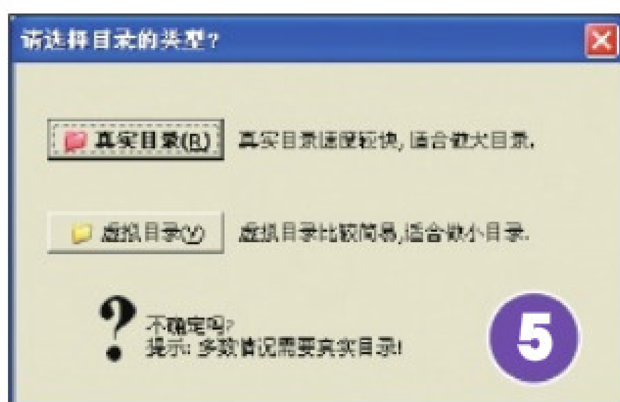
HFS文件传输工具是一个绿色软件。首先将该文件下载到某个需要传文件的电脑上，再将下载的压缩文件解压到任意文件夹中得到一个HFS2.exe文件。双击HFS2.exe文件，打开HFS服务器界面。在“地址栏”中给出了该电脑的文件传输服务器的访问地址和端口号。如：http://192.168.1.101:81/（图4）。



HFS文件传输工具运行后，就可非常方便地使用该软件在局域网内传输文件了。

首先将需要传输的文件添加的HFS程序中，使用鼠标拖曳一个或多个文件到程序的“虚拟文件系统”窗口中，拖曳后即可将该文件添加到文件列表中。

程序还支持添加文件夹，在HFS工具中有两种显示方式，一种是真实目录，一种是虚拟目录（图5）。



提示：“真实目录”速度快，适合做大目录。而“虚拟目录”比较简易，适合做小目录。

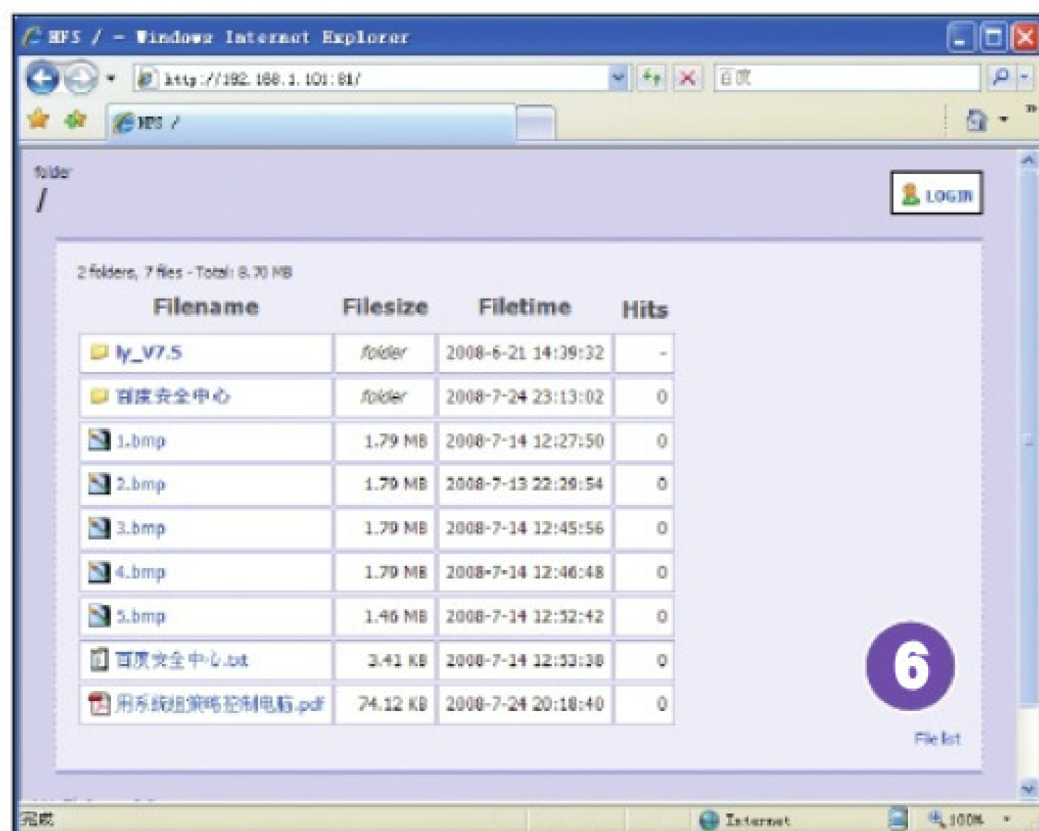
拖曳某个文件夹到“虚拟文件系统”窗口，弹出一个“请选择目录的类型”对话框，创建“真实目录”时，单击“真实目录”按钮，将该文件夹添加为真实目录，真实目录添加后显示为红色文件夹，以后可在客户端使用IP地址加上文件夹名的方式直接访问该文件夹。

创建“虚拟目录”时，在“请选择目录的类型”对话框选择“虚拟目录”按钮，将该文件夹添加为虚拟目录，单击该目录前面的“+”可对该文件夹中的文件直接进行浏览。

此外，HFS还提供了一个右键命令，通过这个命令可快速添加需传输的文件。在某个需要传输文件上单击右键，弹出一个右键菜单，在该菜单中选择“添加到HFS”命令，即可快速将文件添加到HFS程序窗口。

2.传输文件

文件添加后，只要在局域网内，就能在其他电脑上访问该服务器上的文件了。在其他电脑上，打开IE浏览器，在地址栏中输入文件传输服务器的访问地址和端口号，回车后，即可显示服务器端添加的文件列表（图6）。



下载某个文件时，在文件列表中单击某个文件，在弹出的另存为对话框中选择“保存”按钮，即可将该文件下载到本地电脑上。

3.HFS服务器安全设置

通过上面的设置后，局域网内所有电脑输入主机的IP和端口号都能下载主机中的传输文件。可是有的重要文件不想让其他同事下载，这时可设置禁止访问限制。



在“HFS”窗口中单击“菜单→限制→禁止访问”命令，打开“禁止访问”对话框（图7），这样将不允许访问的用户IP地址添加到禁止访问列表中。添加多个受限电脑时，单击“添加”按钮即可。

通过HFS程序可非常方便地在局域网内进行文件传输，比网上邻居操作更方便。

三、架设内网服务器，为网络减负

对寝室局域网限速后，同学们就无法到在线看电影或使用BT下载软件了。为了方便同学们的各种需要，室长于是决定在宿舍局域网内架设自己的服务器，将资源共享一下，这样就不用每次都下载了，节省了网络资源。

1.架设“下载服务器”

室长发现同学们在每次安装好系统后，总是要登录到网上下载一些常用的软件，如QQ、搜狗输入法、迅雷等，可总是不断到网上下载软件势必会造成网络堵塞等现象，也给局域网内网络操作带来不便。室长想如果将所有用户下载的软件集中到一台电脑上，下次使用该软件的用户无需下载就能使用了，这样不仅给用户使用软件带来方便，也可以大大节省网络资源。于是室长决定在自己的电脑上架设一个“下载服务器”，所有用户将软件先下载到该服务器的指定文件夹中，随后将该文件夹进行共享，这样所有用户都可以通过访问共享文件夹的方式来使用该软件。

架设软件下载服务器可使用Flashget和其配套的FlashCheck工具来实现。首先在服务器上安装好Flashget工具，以后宿舍的同学们向服务器发送一封下载命令的电子邮件，当服务器上的FlashCheck检测到该邮件后会自动启动Flashget到网上去下载文件，随后将下载的文件保存到一个共享文件夹中，这样所有的人都可以使用下载的软件资源了。

（1）服务器端设置

说干就干，室长首先在自己电脑上安装好Flashget、FlashCheck等软件，随后将Flashget默认的下载路径设置为共享文件夹，并且确保每个用户都能通过共享的方式访问到该文件夹。

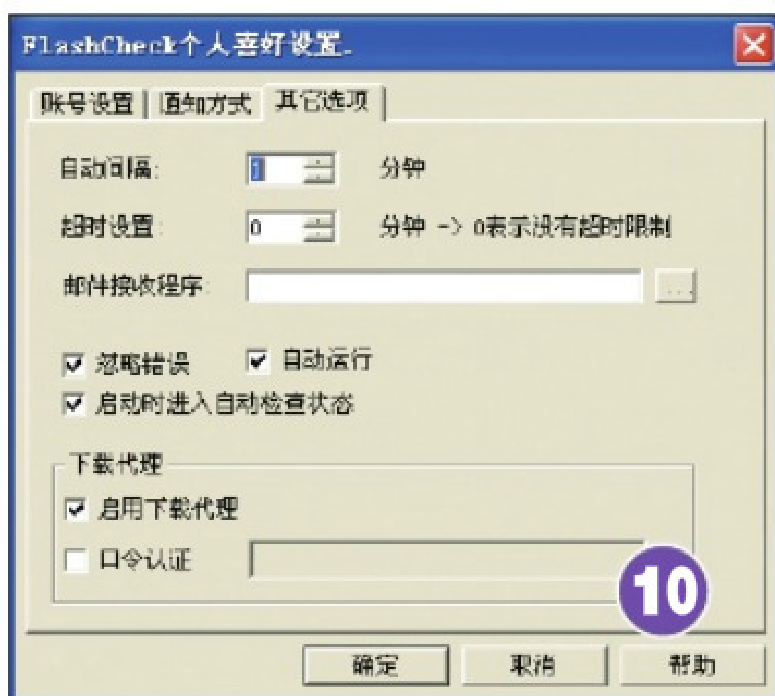


随后他启动Flashget程序，在“选项”对话框中，将“事件”项下取消所有“确认”项目中的操作（图8）。这样快车就不用自动添加任何操作命令了。



再运行安装好的FlashCheck，单击任务栏中的快捷图标，选择“个人爱好设置”命令打开设置对话框，在“账号设置”界面中输入一个检测的邮箱账号，其中包括POP3服务器地址、用户名、密码等项目（图9）。

提示：163、126等邮箱目前不支持POP3服务器，不能在此进行设置。



账号设置后，进入到“其他选项”，在此将“自动间隔”设置最低，如1分钟，将超时设置为0。这样FlashCheck会不断检测设置的邮箱账号，随时帮助我们下载文件了（图10）。

（2）远程下载

通过上面的设置后，局域网内的其他同学们就可以通过下载服务器下载软件了。如下载搜狗输入法程序时，只要使用其他邮箱向下载服务器设置的邮箱发送一封含有下载命令的电子邮件即可。电子邮件地址要输入在FlashCheck设置的邮箱地址，邮件主题为“%flashget% -dl 程序下载地址”，邮件输入后，单击“发送”按钮将邮件发到FlashCheck邮箱中。当服务器端的FlashCheck检测到该邮件后，会自动启动Flashget下载邮件中给出的链接地址下载输入法程序，并在下载后将下载的软件保存到指定的文件夹中。

“众人拾柴火焰高”，当多个用户一起使用下载服务器下载软件时，下载服务器上的资源就日益增多了，以后同学们再使用常用软件，无需在搜索、下载了，只需打开下载服务器的共享文件夹就可以直接安装软件了。

2.架设视频共享服务器

闲来无事时，很多同学都喜欢到网上去下载电影，这样一来大家手里的电影就会出现重复，浪费了很多硬盘空间。如果这些同学将自己下载的影片都放到一起搭建一个视频点播系统，这样就不用每次都网上去下载，也可以避免重复下载浪费硬盘空间的现象。

在宿舍内架设VOD点播系统需要准备一款VOD点播软件，为了方便操作、架设简单室长选择了“美萍VOD点播系统”，这样就可以非常快捷的搭建一个视频点播系统。

（1）快速配置

室长首先将“美萍VOD点播系统”安装在自己电脑上，随后打开程序主界面，单击工具栏中的“系统设置”按钮，在“系统设置”对话框中切换到“服务器设置”项中的“系统设置”界面，在“本服务器IP地址”中输入本机的IP地址，接着在端口项中显示服务器所占用的端口号。端口号默认为6666，在此可对端口号进行自行更改（图11）。以后客户端就可以使用该IP地址和端口号访问VOD点播系统了。

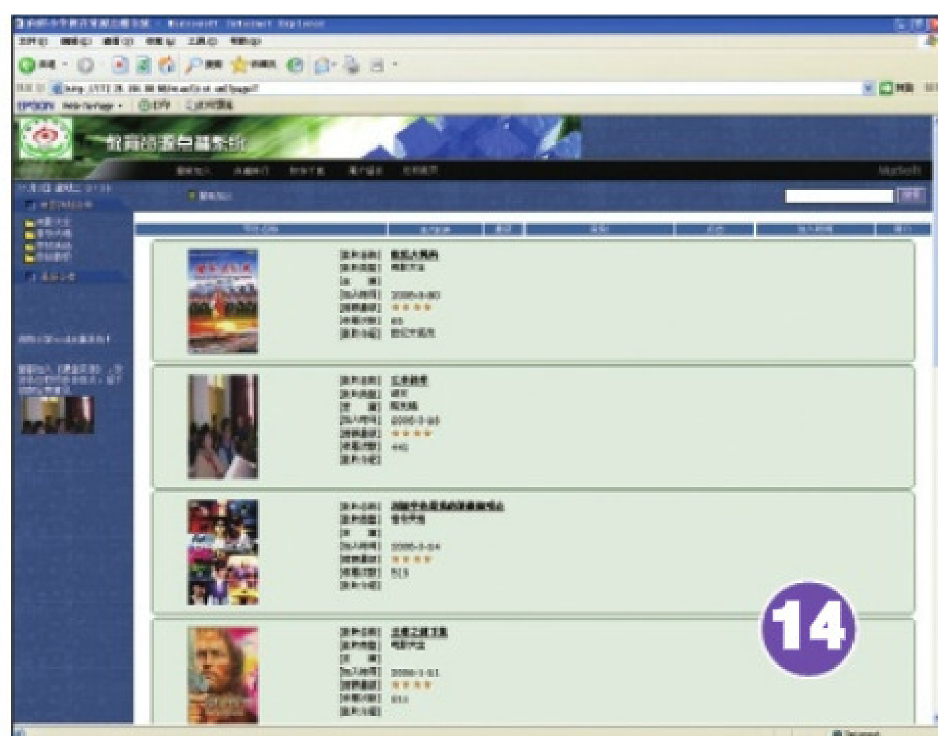


（2）添加影片

在美萍VOD点播系统中添加影片非常方便。打开“美萍VOD点播系统”程序，可看到程序默认提供了多个栏目，在左侧的栏目列表中单击右键选择“新加类”，随后弹出类别创建窗口，输入类别名称即可（下页图12），按照此方法可在一个类别中创建多个子类别。

打开某个新创建的类别后，就可以添加视频文件了。在程序右侧窗口的空白处单击鼠标右键，选择“项目添加”，打开“项目添加”窗口，在“节目路径”中选择需要添加的电影文件，在节目名称中输入电影名称，随时根据需要输入节目导演、主演、节目简介等信息。这些信息将会显示在用户点播界面中。在“截图路径”中输入可以在百度上搜索一张与该电源相关的图片，添加到该项中，这样方便用户点播时，对电影进行大致了解（图13）。设置后，单击“确定”按钮，该电影添加完成。





(3) 电影点播

视频文件在服务器端添加后，同学们就可以在自己的电脑上进行视频点播了。点播时，在自己电脑上启动IE浏览器输入VOD服务器IP地址端口号，回车后打开VOD点播系统点播界面，在此显示了所有添加的电影文件（图14），单击某个电影文件名称即可播放。

3.共享照片何需上网

很多女同学喜欢将自己漂亮的照片传到网上，这样既可以方便管理又能让同学欣赏自己美丽的一面。可是互联网上的网络相册既不安全速度又慢，这给上传照片带来很多不便之处。助人乃快乐之本，室长决定帮助女生宿舍架设一个内网的“网络相册”平台，这样同学们在休闲的时候就可以登录到“网络相册”中欣赏这些漂亮的照片了。

(1) 网络相册的搭建

搭建网络相册系统，首先要在宿舍局域网内找一台电脑作为服务器，一般选择台式机，随后还要选择一款网络相册软件。“桃园网络相册管理系统”（以下简称网络相册）就是一个功能强大的“网络相册管理”软件，使用该程序可以在宿舍内轻松打造“桃源网络相册”平台。

“桃源网络相册”需要.NET Framework 2.0支持，架设该网络相册平台前需要在服务器端安装.NET Framework插件。



该“网络相册”系统基于.Net结构，因此需要对IIS中进行设置。首先确保服务器系统中IIS已经安装。随后进入到“控制面板”，在“管理工具”中启动“Internet信息服务”，在“Internet信息服务”中依次展开“Internet信息服务→网站”，右键单击下面的“默认网站”随后弹出一个“下拉菜单”，在此选择“属性”命令，打开“默认网站属性”对话框，切换到“主目录”界面，在该界面的“本地路径”项中输入“桃源网络相册”程序的解压路径（图15），如：E:\Typhoto。随后切换到“文档”标签项下，



在此单击添加按钮，在此添加该网络硬盘的首页文件Default.aspx，添加后保存退出，其他项目保留默认设置即可。

设置成功过后需要对该网络相册进行测试，在本机的IE地址栏中输入http://127.0.0.1/，如果能打开网络相册首页，这说明网络相册平台已经搭建成功（图16）。

(2) 网络相册的使用

“桃源网络相册”搭建后，同学们就可以使用该相册管理照片了。

a.注册用户

上传照片需要用户注册自己的相册空间，单击首页由右侧的“用户注册”。注册成功后，就可以使用网络空间上传照片了。



b.创建相册

用户注册后，登录到用户界面，首先需要创建几个相册，这样不同类型的照片上传到不同的相册中。创建时，单击左侧的“创建相册”，进入到相册创建界面（上页图17），在此输入该相册的名称、分类、标签和相册简介等信息。随后在下面的“共享设置”中选择共享方式，系统提供了多种共享方式，在此根据需要进行设置。随后在“默认排序”项中选择相册中相册的排列方式，随后单击确定即可创建成功。

c.上传照片

相册创建成后就可上传照片了。在左侧的项目列表中，单击“我的相册”，随后列出所有创建的相册，进入到需要上传照片的相册中单击“上传照片”，进入到照片上传界面，在此系统提供了“批量上传”和“网络图片下载”两种方式，上传本地照片时选择“批量上传”并单击下面的“选择照片”按钮，将需要上传的照片导入到“上传照片”列表中（图18），随后单击“上传”按钮，将选中的照片即可上传。上传后的照片将以缩略图的形式显示在该相册中（图19）。单击某个相片即可打开查看，在照片显示界面可对照片进行修改、删除、复制、设置相册封面等操作。

d.下载照片

要想将自己相册中的照片下载到本地电脑上只需在照片的显示页面，选中该照片并单击右键“另存为”即可。此外，“桃源网络相册”提供了一个打包下载功能，这样即可快速将整个相册中的所有照片下载到本地。下载时，进入到相册界面，单击“相册信息”下面的“打包下载”这样就可以将整个相册中的照片下载下来，非常方便。

e.共享照片

照片上传后，根据共享设置可对不同用户进行共享。查看其他用户的共享照片时，单击相册空间上方的“共享相册”，进入到相册共享界面，在此可查看所有用户的共享的照片。怎么样，是不是挺方便的？

在宿舍内架设了“网络相册”平台，你是不是感受到了在线管理和共享照片的乐趣。



四、双线绑定，让网上冲浪畅通无阻

很多学校为了实现校际间的资源共享，都采用教育网介入，老师和同学们访问教育资源特别方便。但同学们在宿舍通过教育网进行网上游戏、资源下载就不如宽带那么爽了。为此室长决定在原有教育网的基础上，再申请一个宽带，给同学们上网提供方便。可是在宽带上无法访问教育网内部资源，只能通过更换网线连接和修改IP的方法在两个网络间进切换来访问需要的网络，操作起来即麻烦又浪费时间。其实只要在多个网络线路间添加一个路由器设备，经过简单设置后，就能实现多线路自动切换，可以让用户在多种网络服务间任意畅游！

1.自制“路由器”

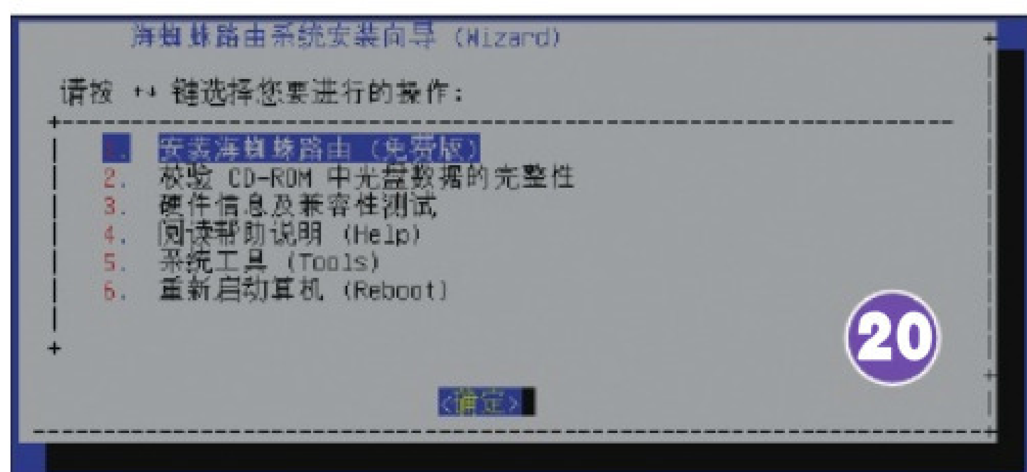
一般市场上的路由器设备种类很多，根据不同的功能价格也不尽相同。室长在同学的建议下，决定自制一个路由器。自制的路由器是由一台“废旧的电脑+路由软件”组成。路由软件，室长选择了海蜘蛛路由软件，这是一套专用路由器系统，设用该系统可以在多网络间进行自行切换。对于电脑配置上没有过多要求，只要内存达到256MB即可。对于双线路并行，电脑上需要配置三块网卡，其中网卡一连接单位局域网的交换机上，网卡二连接网通宽带设备引出的网线，网卡三连接电信设备引出的网线，这样局域网内各个电脑通过网卡一来访问网卡二和网卡三连接的网络资源。

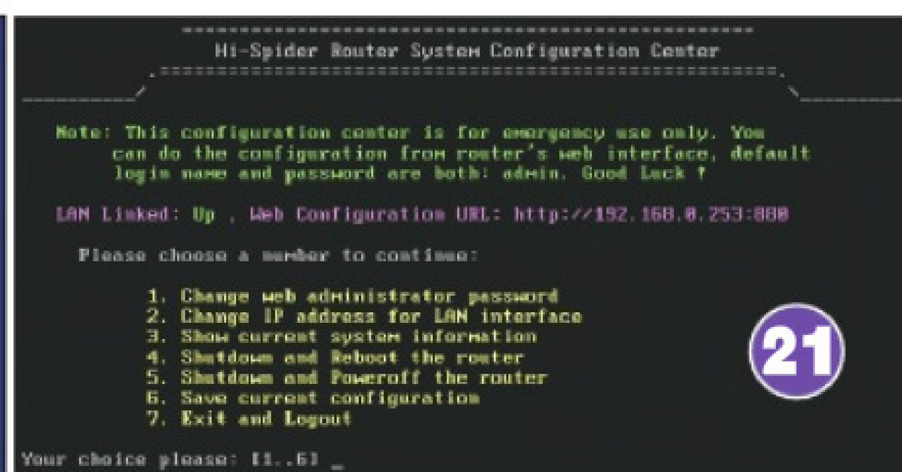
2.海蜘蛛路由系统的安装

设备连接后就可在准备好的电脑上安装海蜘蛛路由系统了，随后登录到海蜘蛛路由系统网站上下载一款免费版的软件，该文件为ISO镜像文件，下载后将其刻录到光盘上即可进行安装。

安装时，首先将安装光盘放入计算机的光驱，重新启动计算机弹出一个运行菜单。在此选择第一项“正常安装模式”，回车进入安装主界面(图20)。

在该界面中选择“安装海蜘蛛路由器（免费版）”，按“回车”键安装海蜘蛛路由系统，安装程序会自动进行硬件检测，随后提示用户是非当前的硬盘进行初始化，单击回车，开始格式化系统，随后开始安装海蜘蛛系统。





提示：如果你的硬盘包含重要数据，请先注意备份，以免数据丢失。

安装过程中程序会提示修改IP地址和端口号，你如果不习惯在DOS界面修改，直接按回车键继续安装即可。安装后系统会自动重启并退出光盘，安装过程大约需要1～2分钟。

重启后，启动海蜘蛛系统，打开一个DOS下的控制台界面，并且需要在其中的Login项目中输入用户名和密码进行登录。系统默认的用户名为“root”，密码为“123456”。进入到海蜘蛛管理界面。

登录到控制台界面后可看到屏幕中间有一串粉红色的“LAN Linked: Up，Web Configuration URL: http://192.168.0.253:880”语句（上页图21），其中“Linked:”后面显示Up，表示所插的网卡为局域网网卡，如果此项显示Down，则表示广域网接口。如果显示为Down信息，刷新搜索界面根据提示对其他网卡进行定位，直到找到局域网网卡为止。找到局域网网卡后，将局域网网线连接到此网卡即可，其他网卡随意连接即可。

此外，该语句中的Web Configuration URL: http://192.168.0.253:880字串表示路由器服务器地址和端口号，以后可在客户端上通过该IP地址进行远程管理该路由器了，这个IP地址就是以后上网使用的网关IP。

3.查看路由器想信息

海蜘蛛提供了远程管理功能通过这个功能可对路由器进行配置。修改IP时，在客户端电脑上打开浏览器，在地址栏里输入路由器的IP地址，如http://192.168.0.253:880，随后系统弹出一个登录窗口，在此需要输入用户名和密码（系统默认用户名和密码为admin），这样就可登录到“Web控制中心”（图22）。

在“网卡接口状态”界面中可看到三个网卡的工作状态，如果都显示为绿色，表示三块网卡已经正常连接，其中Wan表示广域网网卡，Lan表示局域网网卡。如果没有显示正常工作，说明网络连接顺序出现问题，此时重新对网络进行重新连接即可。

4.双线绑定

接下来就可对网通和教育网两个ISP服务器的网络进行绑定了。首先将其中一个ISP接口（如教育网）设置为默认线路，这个线路又称为主路由。设置时，在右侧的导航栏中单击“接入设置——广域网接口1设置”进入到“广域网接口1设置”界面。在IP地址处输入一个教育网段的IP地址，并输入教育网的子网掩码和教育网的网关。

随后在“此网关作为默认路由”项中勾选“是（一般选上）”，和“开机自动启动”两个选项（图23），其他的项目安装上面的方式设置即可，随后单击“保存设置”即可。

接下来还需要对广域网接口2进行设置，单击“接入设置——广域网接口2设置”进入到“广域网接口2设置”界面。由于第二个接口设置绑定的是网通的宽带，因此需要进行自动拨号设置。

在“IP 获取方式”选择“PPPoE 拨号(ADSL)”，在下面的电话号码和密码项中输入ADSL宽带的电话号码和密码，其他项目默认即可（图24）。

两条线路设置后还要启用双线策略路由，设置后，当两条不同ISP线路接入时，可设置策略路由来合理使用







它们，启用策略路由后用户访问网通站点时将走网通线路，访问教育网时走教育网线路，只要一条掉线则全部走另外一条。设置时，进入到“高级策略路由”项中，勾选“启用双线策略路由”，随后在“线路设置”项目中将“主线路”设置为广域网接口1，在后面的“ISP运营商”中选择运营商名称。将下面的“策略线路”设置为广域网接口2，并在后面输入ISP运营商名称，随后在“策略路由工作模式”选择“双线负载”并单击保存设置即可。

通过上面的设置后，就可通过海蜘蛛软路由来访问互联网了，这样同学们就能通过“教育网+宽带”在网海中畅游了。

如今很多学生都有自己的电脑，如何把自己的资源拿出来共享，在大家分享你的乐趣时，你也能从别人那里得到更多的快乐。在这个小天地里或许你还能做出更多有意思的东西出来，只要你善于开动脑筋，你就会发现这里其乐无穷。P



■北京 心米

日本古怪产品 可遥控纸抽盒小车

http://www.rakuten.co.jp/tougenkyou/981643/984712

呃，你想拥有一个带轮子并且可遥控的纸抽盒小车吗？这样不管你躲在房间的哪个角落，都可以随时调来一辆载满温馨纸巾的“工具车”。而且，如果你像Nobody MV中男主人公那样被困于WC里，却尴尬地发现没厕纸的时候，还可以通过遥控小车送来及时纸，解决你的忧愁。

游戏美少女拉拉婚礼

http://offbeatbride.com/2009/10/lesbian-gamer-wedding

看看这些关键词：游戏、美少女、拉拉、婚礼，这简直就是能够吸引读者眼球的全部关键词了。



2009年9月5日，恋人Anli（女）和Laura（女）在澳大利亚新南威尔士举办了他们的电子游戏主题婚礼。她们在博客中写道：我们需要一个极为有意义有纪念价值的仪式来表现我们的Geek心态、浪漫的追求、粉红的审美。我们的婚礼主题主要是围绕着《少女革命》（Revolutionary Girl Utena）、《Portal》来举办的，从服装的细节（甚至是伴娘的服装）到婚礼音乐都严格遵循游戏的主题。

洗劫苹果店

http://www.boingboing.net/2009/09/02/smash-and-grab-robbe.html

不知为什么，这么一个明确的犯罪行为却让我心里感到一丝欢快，可能是苹果一向刚愎自用的行事风格，也可能是他们越来越注重外表感官的设计。总之，看到苹果倒霉，高兴的不止我一个人。



这个视频里录下的是一伙贼人洗劫一家苹果店时的影像，他们在31秒钟之内抢了23个Macbook Pro、14个iPhone和9个iPod touches，如果用这个身手去参加“超市大赢家”节目，想不赢都难。

真的猛男，敢于制作巨大橡皮圈球

http://www.straitstimes.com/Breaking+News/Lifestyle/Story/STIStory_448245.html

话说美国佛罗里达州27岁的男子Joel Waul前后花了6年时间收集不同大小尺寸的橡皮圈，并把它们系在一起，最终把它们团成了一个与奔驰Smart车差不多大小的球。2008年这个世界上最大的橡皮圈球被收进了吉尼斯世界纪录。



但是现在，Joel不得不挥泪送走了他的橡皮球。因为“信不信由你”博物馆觉得这个2米高4096千克重的庞然怪物非常有意思，就决定借来展览一下。坏消息是，“信不信由你”博物馆还不知道要把这个怪球放在哪个分馆。

不过乐天的Joel说，说不定会有成千上万的人去观赏，然后边看边想，这家伙脑子里想的是什么啊（怪人的想法也真是奇怪，汗）？

真实CSI之涂鸦测谎

http://www.newscientist.com/article/mg20427293.300-sketching-the-scene-reveals-the-liar.html

撒谎的人可能会对测谎仪或者脑扫描心怀顾虑，但是他们显然不相信随手写写画画也能暴露自己。而事实是，你描绘一幅图像的方式可能会揭示你是否在胡编。

英国朴茨茅斯大学的一位法庭心理学家Aldert Vrij说："现有的测谎设备一般都有明显的弊端，而且要求专业且昂贵的器材，但是如果只是让证人或是嫌疑人根据自己所描述的事情画一幅画显然要不了多少成本，而且他们画出来的情况可能与实情有很大的差别。"

为了验证他的理论，他们让31位志愿者完成一项"阴谋"任务，他们要从一位扮演成特工的演员（特工No.1）那里拿走笔记本电脑，然后交给另一位特工（特工No.2）。然后特工No.2会让这些志愿者们来描述他们是如何得到笔记本的，并且请他们把地点详细地画出来。一半的志愿者要说真话、另一半说假话。

结果是，说假话的志愿者们对特工No.2说话的时候措辞都很让人信服，但他们的画与说真话的人相比，则有明显的特征。

头号特征：他们画了谁。说谎的16个人中仅有2个人在图中画了特工No.1，而说真话的15个人里有12个人详细地描绘了他。

二号特征：说谎的人都喜欢从观察者的视角描绘移交笔记本的过程，而非第一人的视角。显然，既然要编故事，说话时用第三人称和第一人称差不多，但是画画则涉及到一些空间问题，不那么容易编造。另外，说谎的人会努力避免任何额外的人物在画中出现，这样会让编故事更复杂。

目前这个研究准备再招募更多的志愿者来进行更大规模的测试，而实际上，丹佛警方早就在审讯室用过类似的方法，给被问话的人一个手写板画画。不过他们主要是看如果画的东西和他们说的话有细节上的出入，就会记录下来作为法庭证据。

监狱招募旗下网络罪犯辅助监狱建设，结果……

http://www.mirror.co.uk/news/top-stories/2009/09/27/conputer-meltdown-115875-21703149/



一个因使用信用卡漏洞盗走650万美元而入狱6年的27岁黑客近日被所在监狱招募，要他编写代码辅助建立一个监狱内部TV频道。监狱本来想内部人才再利用，节约成本结果，哪知……这位黑客或许是多年没使用电脑生疏了，或许是故意开个小玩笑。总之他在操作过程中让整个监狱的电脑管理系统失效了几分钟，并引起了整个监狱的骚乱。

目前该黑客被隔离了起来，不过谁能保证他没在系统里留了后门，以备以后越狱用呢？

5分钟欣赏百年电影特效

http://www.collegehumor.com/video:1919501



电影，尤其是好莱坞电影，现在越来越依赖特效吸引观众。不要觉得这是错误的路线，事实上，观众们越来越吃这套。在今天这个视频里，你可以看到电影百年历史中的经典特效镜头，从最初的《金刚》《绿野仙踪》到经典的《星球大战》《终结者》再到最流行的《加勒比海盗》《哈利波特》。整个视频为你编织了一个跨越百年的蒙太奇的梦。

兔子大作战

http://jandan.net/2008/07/03/bunny-bounty.html



在暗黑森林里生长的魔法蘑菇、白菜已经成熟了，邪恶的兔子们打算现在把它偷回家，快阻止它们……后面还有狂战士造型的牛角兔子出现，要打倒它得用华丽的连击。打到后面很刺激，击中宝箱可得弹弓，火力会变得很猛。兔子很多的时候，只要猛击白菜就行，战况很惨烈。



飞檐走壁

http://www.bornegames.com



这款小游戏非常有意思，玩家可通过←→键控制"小花裤"移动，S键跳跃，↑键开门，↓键闪避蹲下，躲避斜坡、陆地袭来的滚动暗器，空格暂停游戏，Q键选择你中意的图像质量，另外按M键可以将游戏背景音乐静音。

张灯结彩迎新年

■贵州 逍遥

关键字：桌面整理美化 Widget

新春又到，电脑世界中的欢庆也是少不了的。我们将换种新意扮美桌面，与好友互访祝福，一切只需在桌面放上小小的挂件或一个简单的小软件。

张灯扮美换桌面

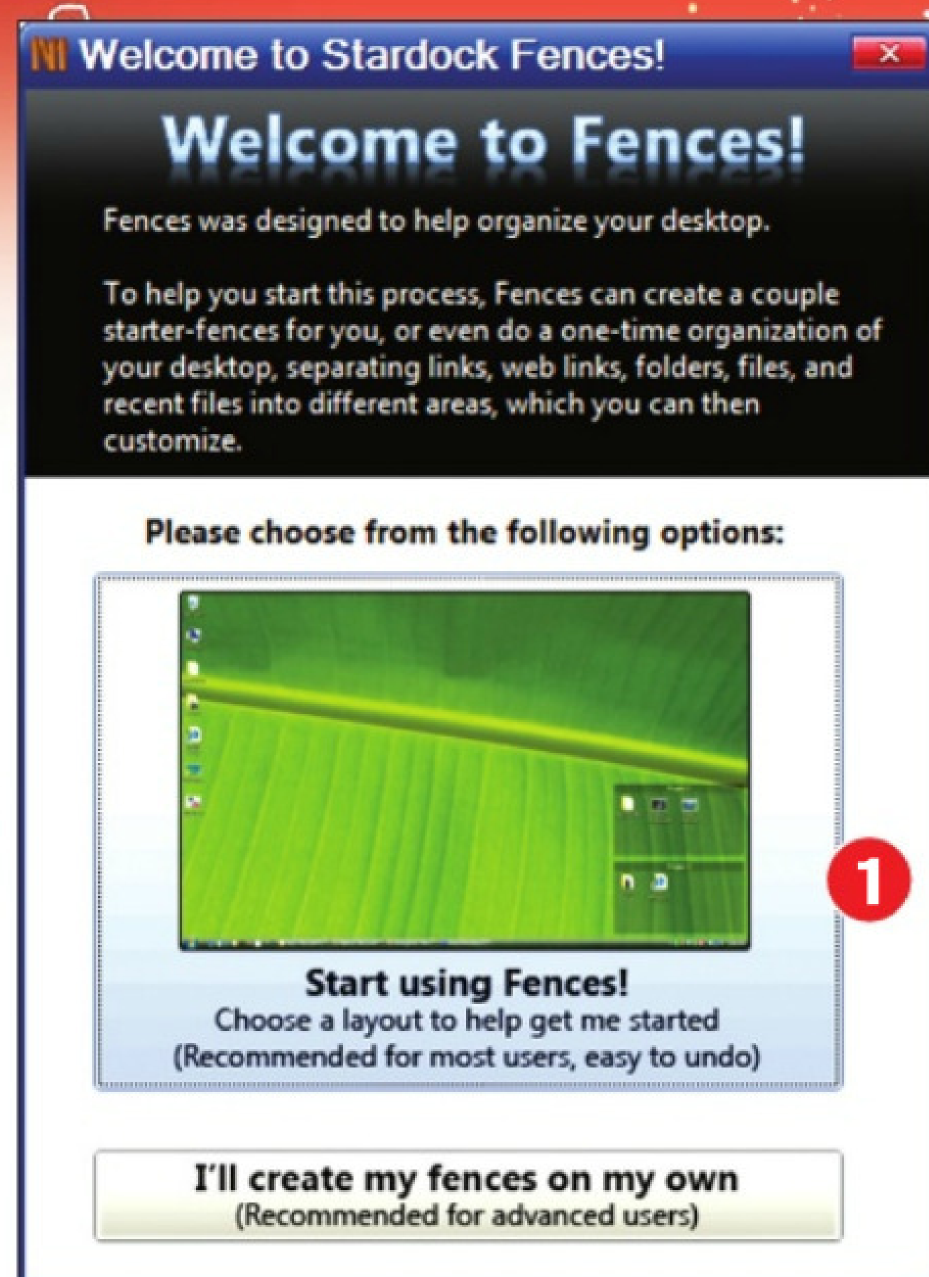
换个新年喜庆的主题桌面和图标，在新年这当然也是必不可少的，不过这里我们要介绍的是如何用一些新奇有趣的桌面软件，让电脑桌面改头换面有个新气象。

一、一年之计在于春，桌面清洁从现在开始

安装的软件越来越多，下载的文件、新建的文档丢满了桌面，将桌面弄得乱七八糟。从现在开始，让Fences帮助我们改变混乱的桌面。

安装执行Fences，第一次启动Fences时会要求选择自动整理桌面图标并分类，选择“I'll create my fences on my own”，自行创建Fences整理区域（图1）。确定后，用鼠标右键在桌面空白处拖动划出一个矩形区域，弹出右键菜单，在其中选择“Create new Fences here”命令，然后输入名称，即可创建一个透明的“容器”面板。

可用同样的方法创建多个分类容器面板，每个面板都可放置无数个图标，可将不同类型的图标分类存放，例如网络类、聊天类、游戏类等，直接将分类程序桌面快捷图标拖动到小面板容器中即可（图2）。当面板中容纳了多个图标后，可使用面板侧滚动条拖动显示。使用Fences就可让我们的桌面变得井井有条了。





另外，右键点击小面板，在弹出菜单中选择“Configure Fences”命令，打开设置对话框。在“Customize”中可设置面板的显示模式、颜色和透明度等。在Tools工具选项卡中，可设置双击桌面自动隐藏图标（图3），还可点击“Take snapshot”为桌面图标建立快照，可用快照到不同的图标排列方式。



二、新年步入新纪元，电脑操作酷炫真3D

现在各式各样的3D桌面软件太多了，不过都是广告宣传大于实际使用效果，新年中还用这类伪3D软件来装扮吗？当然不，我们要用的是一款真正的3D桌面软件BumpTop，让电脑使用步入虚拟的3D新纪元！

BumpTop（http://bumptop.com）采用了极酷的3D技术，把桌面的图标排列和操作立体化，完全抛弃原来单调的2D和伪3D桌面。



安装好BumpTop后，首次执行时会自动打开教学向导，我们可在向导的指引下学会BumpTop的3D环境下的各种操作。例如双击某个桌面图片图标，将会放大显示图片；鼠标向左或向右拖动，则可切换显示另一张图片；鼠标向上拖动，恢复原来的视图模式；点击3D空间中的某面墙壁，则将旋转显示此墙壁上的图标内容；用鼠标画圆拖动选择多个图标，可将其堆叠在一起等。

BumpTop实现的3D效果非常酷，除了桌面变成立体的房间外，相当于拥有5个立体的虚拟桌面，每个桌面上都可放置图标，并可切换成当前桌面（图4）。我们可用鼠标捡起任一图标然后扔向桌面各个地方，当它经过一堆文件时，这些文件图标会翻转落下，并散布到整个桌面。还可将图标立起来，甚至挂在墙上，简直就是一个逼真的3D虚拟房间。



通过BumpTop可很方便地将文件整理得井井有条。用鼠标画圆将要堆叠的文件或图标选择，点击右键后，在弹出菜单中选择“建立堆叠”命令，即可将同类文件或图标堆放在一起。建立堆叠后，双击堆叠，将会展开堆叠包，方便地查看图标或文件。也可将图标按扇形展开（图5），或将它随意弄成任意自己喜欢的模样，在需要时又再恢复堆叠。

使用右键菜单命令“新增相框”，BumpTop可在墙壁上或任意地方创建相框。相框实际上是一个图标Widget，图片直接显示为缩略图，双击图片，立刻出现镜头拉近特效。点击图片上的上一张下一张按钮也会出现镜头移动的特效。此外，BumpTop还自动创建了主流社交网站的相框，如Flickr。

另外，BumpTop也内置了多款个性化的桌面主题，使用右键菜单中的“设置”命令，打开设置对话框。选择“主题”标签页（图6），既可设置喜欢的主题，也可从官方网站上下载不同的漂亮主题。



三、新年事多繁忙，Desktop 2.0帮你延伸桌面空间

新年热闹，要做的事情很多，要关注的消息也很多。事情都堆在一个电脑桌面上，太拥挤了，那就使用360Desktop来分担一下，从此进入Desktop 2.0时代吧！

所谓Desktop 2.0是相对我们平常所使用的Windows系统的平面桌面而言的，它可改变普通的桌面体验，使桌面

屏幕以3D的方式进行360度旋转，从而延伸用户的桌面空间，并可在桌面上添加各种Widget应用，丰富桌面应用。

使用360Desktop（http://360desktop.cn/）这款新型的桌面软件，顾名思义，可让电脑桌面360度旋转，简单地讲就是可将一个屏幕变为3D的5个屏幕，而且每个屏幕都互不影响。我们可在这5个桌面上放置不同的快捷方式及执行不同的程序，只需鼠标左右移动一下，即可切换到另一个屏幕进行操作，这下新年中事情再多也不怕了。

1.桌面空间够大，事情再多也不怕

360Desktop软件执行之后，桌面立刻变为360Desktop的背景效果，在桌面右上方出现一个浮动工具条（图7）。点击工具条，显示5个桌面的缩略图，如果需要使用哪个桌面，直接点击该桌面的缩略图即可。也可在该工具条内点击鼠标左键左右拖动，屏幕也会朝着鼠标拖动方向移动。

但此时还不能分桌面放置窗口或快捷方式，需要点击360Desktop工具条上的“Launch 360 Manager”按钮，打开360 Manager窗口。在此窗口中可更换全景桌面壁纸，鼠标移动到全景桌面壁纸上，将弹出4个图标按钮，点击“Show”眼睛图标按钮即可更换全景桌面，并使独立桌面处于生效状态（图8）。

使用全景桌面后，就可实现屏幕360度来回旋转，将鼠标放在屏幕左右边缘时，将会发现屏幕开始转动。此时我们就可将不同的快捷方式或程序窗口放在不同的桌面上，互不影响工作了。



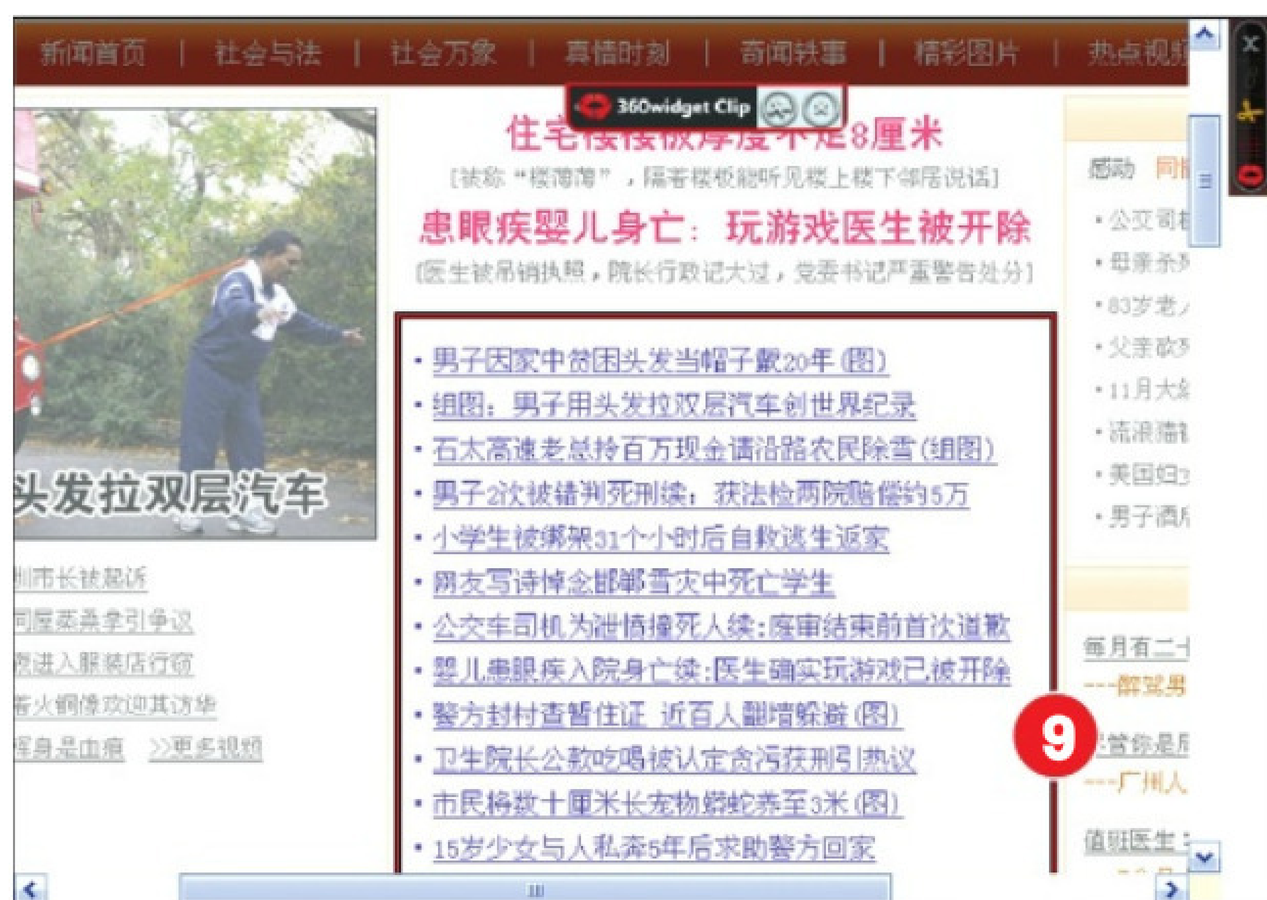


2.新闻Widget，过年不忘新资讯

桌面的工作空间足够大了，与多少个好友聊天游戏，也不嫌桌面拥挤了。聊天游戏的同时，别忘了关注一下新资讯。360Desktop还提供了一个强大的Widget功能，可把希望关注的某一网页的某一部分给剪切下来，放置在桌面上以Widget的方式随时关注。

点击浮动工具条的“Add a Widget”齿轮图标按钮，在弹出的“Add a new Widget”窗口中添加该网页的网址，点击OK即可在桌面上显示出该页面。点击网页页面右侧的“剪刀”按钮，并选中页面的某一块需要关注的区域，将弹出一个小工具条（图9）。点击工具条上的“剪刀”按钮，即可裁剪该区域。

裁剪完成后，裁剪的网页部分将像Widget一样显示在桌面上，并会即时更新，点击相应的条目即可打开链接浏览页面内容。这样我们就不会错过任何有价值的新闻了，当然我们也可将视频播放窗口放剪到Widget中，这样可同样聊天看新闻，还可看视频。



结彩挂装饰，小装饰大作用

新年不仅张灯还要结彩，一个个小小的Widget装饰挂上桌面和网页博客，不仅带来美观，还让新年的拜访祝福更方便，热闹欢庆的消息更灵通。

Widget——电脑桌面和网页的小挂件

Widget是指能实现一些软件或网络应用的桌面小工具网页小挂件，各种应用包括：桌面Widget、网页博客中的Widget，及手机Widget。桌面Widget是指执行在电脑桌面上的各种应用，例如Yahoo! Widget、Vista、Win7的侧边栏、鱼鱼桌面秀等平台，包括天气Widget、新闻Widget、股票Widget、IP查询Widget等应用。Widget的网页博客服务应用，非常多的网络服务提供了网页博客Widget，可挂件的方式放置在博客或网页中，例如抓虾Widget。手机Widget是指执行在智能手机中的各种Widget，与桌面Widget类似，只不过是执行在手机系统中，目前这类Widget开始越来越流行。



一、桌面结彩，选个Widget引擎

要将Widget装饰挂上桌面，少不了为它准备个平台。除了Windows 7、Vista内置的侧边栏外，还有许多第三方的Widget平台软件可以使用。

1.桌面实用酷玩FishDesk

鱼鱼桌面秀FishDesk 2010是一款完全免费的桌面Widget软件。XDeskShow拥有豪华绚丽的界面和强大的JS/VBS脚本引擎却占用极少的系统资源，是目前最快速和最轻便的桌面Widget小工具。

鱼鱼桌面秀采用插件机制，可通过下载大量的Widgets小工具，在电脑桌面上实现诸如天气预报、世界时钟、桌面漂亮大图标、日历备忘录、便签、RSS新闻阅读、CD封面播放器、充满艺术风味的桌面书法座右铭和游来游去的金鱼等功能，使Windows桌面更加实用和多彩（图10）。另外，鱼鱼桌面秀采用控件式脚本引擎可视化编辑功能，可让用记DKY出个性独特的桌面实用酷玩。

鱼鱼桌面秀默认安装了7个Widget插件，要添加新的Widget插件，可在鱼鱼桌面秀界面上点击右键，在弹出菜单中选择“添加小工具”命令，即可打开Widget插件管理窗口（图11）。输入Widget关键字，或直接使用分类查找功能，就可找到想要的Widget插件，双击即可下载安装该插件。





与鱼鱼类似的八戒桌面

八戒桌面小工具（http://www.8-jie.cn/）是一个完美模拟Vista的侧边栏的Widget软件平台，可完美模拟出Vista系统下的侧边栏软件，包括Widget列表、侧边栏及设置窗口。它同样支持控件式脚本引擎，DIY功能强大，同时官方也提供了非常丰富的Widget插件可下载。利用八戒桌面，可让WinXP等系统，也能使用上与Windows 7/Vista相同的Widget侧边栏（图12）。

2.桌面的革命Yahoo! Widget Engine

Yahoo! Widget Engine原名Konfabulator，是Yahoo!提供的Widget桌面工具（图13），也是最早的Widget概念提出者和推广者，从Yahoo! Widget Engine之后，才出现了各种各样的Widget工具。

目前Yahoo! Widget Engine的简体中文网站已停止服务了，软件的繁体中文版更新到了4.1版本，多国语言版更新到了4.5.2版本，好在多国语言版中有简体中文版。最新版本Yahoo! Widget Engine 4.5.2在功能上比以前的版本又大大增强，提供了全屏显示背景图等功能。

Yahoo! Widget Engine的Widget插件包罗万象，例如查看气象、阅读实时新闻、在地址簿里查询联系人、检查个人日程、检查新邮件，或玩玩小游戏等。在英文官方网站上提供了上千个Widget插件可供下载，不过由于中文版网站已关闭了，因此在查找需要的Widget插件时非常不便，相比之下，鱼鱼桌面秀更适合国内用户。



镶嵌在桌面上的漂亮饰品——新浪魔方

新浪魔方2.0（mofun.sina.com.cn）是由新浪推出的一款与新浪互动社区紧密结合的桌面Widget产品（图14），可通过组件化的功能组合，从而灵活方便地满足不同用户的个性需求。

新浪魔方Widget看上去像镶嵌在桌面背景上的漂亮饰品，能实现电子时钟、天气预报、股票助手、相册浏览、在线音乐等有趣的应用。更重要的是，用户甚至可通过桌面端的魔方方便地与Web端的新浪博客、播客、好友之间实现无缝且更为紧密的互动社会化交流。

新浪魔方的Widget插件需要在网页上在线安装，不过新浪魔方提供的Widget还是相对比较少，而且很多已没有更新了。



二、桌面挂上Widget，扮美交流全能行

选择了合适的Widget平台，现在就要开始在桌面上加装Widget饰件了，不仅要让桌面变美，更重要的是让新年中交流祝福更方便快捷。这里主要以鱼鱼桌面为例，介绍一下新年常用的各种Widget挂件。

1.扮美桌面，图标变舞龙

使用的软件越多，桌面上的快捷方式也就越多，桌面会显得相当凌乱，Widget小挂件也能解决这个问题。在鱼鱼桌面中提供了鱼鱼Dock，小工具专门解决桌面繁琐问题，提供更多自由美化的空间。例如，Circle Dock插件可将桌面上的快捷方式都可拉入圆环中，轻轻一拉瞬间让这一堆桌面上繁琐的快捷方式和系统图标通通消失掉，替代出现是相当华美的透明玻璃艺术品。圆环位置可任意移动，大小可随意调整。透明度可也可自由调整。只要转一下滚轮，这些快捷方式就会转动，点选其中的快捷方式后，就会消失，不会妨碍到后续的使用。

仿Mac Dock的XdeskDock3插件，则可将所有快捷方式图标变成Dock风格，显示在桌面上端或底部（图15）。另外，鱼鱼桌面里面还有一个有趣的“新春贺岁挂件”，在桌面显示一个可爱的贺岁精灵，双击可切换精灵外形。



2.不光吃吃喝喝，新闻彩票都关注

新年里可不光吃吃喝喝，各种新闻时事和信息都应该一样关注。

天气太冷，懒得出门买报纸，上网看新闻多方便。在鱼鱼桌面中安装启动“桌面报纸”，直接将报纸铺在电脑桌面上，随时了解各种重要的新闻信息（图16）。双击报纸即可切换下一条新闻，点击新闻标题链接，可在浏览器中打开查看新闻的全部内容。

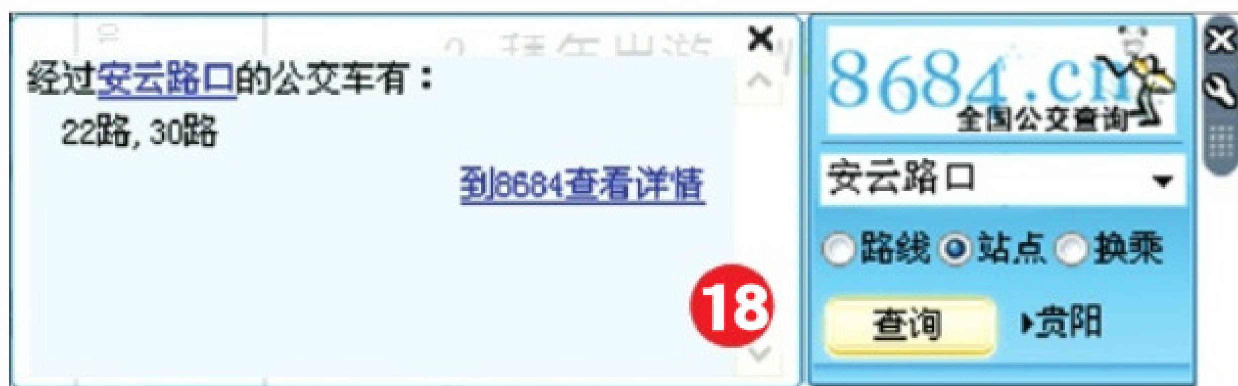


“玩彩票”挂件将会显示双色球、大乐透等彩票信息，并可方便的投注（图17）。新年里中了500万，也不会因为过年错过领取大奖啦！“Vista股票基金”则可实时显示各种股票基金跌涨信息。

3.拜年出游，Widget能帮忙

新年出门的人不少，公交列车信息是必不可少的。

鱼鱼桌面秀的8684公交查询挂件可方便地查询全国各地城市公交路线、站点和换乘信息（图18），出门时不用担心迷了路。盛名列车时刻表则可方便的查询各种火车车次和列车时刻信息。



当然，出门之前还要看看天气。鱼鱼桌面秀的天气预报挂件，会实时地显示最近三天的天气预报情况（图19）。

如果不想出门的话，用Widget打个电话给好友吧。“通话宝”插件可直接通过电脑拨打手机和座机（图20），还有免费赠送30分钟的通话时间哦！





三、博客网页送祝福——博客Widgets

网络上的朋友很多，挨个的拜年祝福难免有遗漏，还是在博客或网站上给他们留下祝福吧！

1.新年问候，嘀咕些啥？

新年相互祝福问候，Twitter类的工具最方便，不过Twitter和国内的饭否、叽歪之类的服务已被强制关闭，好在还有嘀咕网之类的，可让我们互相问候嘀嘀咕咕。将嘀咕无敌秀Widget（http://wudishow.com）挂上博客，别人就可随时看到你的新年问候，并且也可留下祝福回复了。

首先，输入自己的嘀咕账号，确定后选择OpenCloud网站为嘀咕网。然后要求选择要展示嘀咕秀Widget挂件的空间、博客、论坛或社交网站，例如这里选择将嘀咕秀Widget挂在新浪博客中（图21）。



确认后，要求选择嘀咕秀Widget的样式，一共提供了两种Widget，Flash版和图片版（图22）。其中，图片版适用于任何支持HTML代码，或支持图片的地方，都可加上嘀咕秀的图片签名Widget。Flash版提供了5种颜色可选择，许多博客提供商都不支持JS，使用Flash版的Widget就是一个不错的选择。



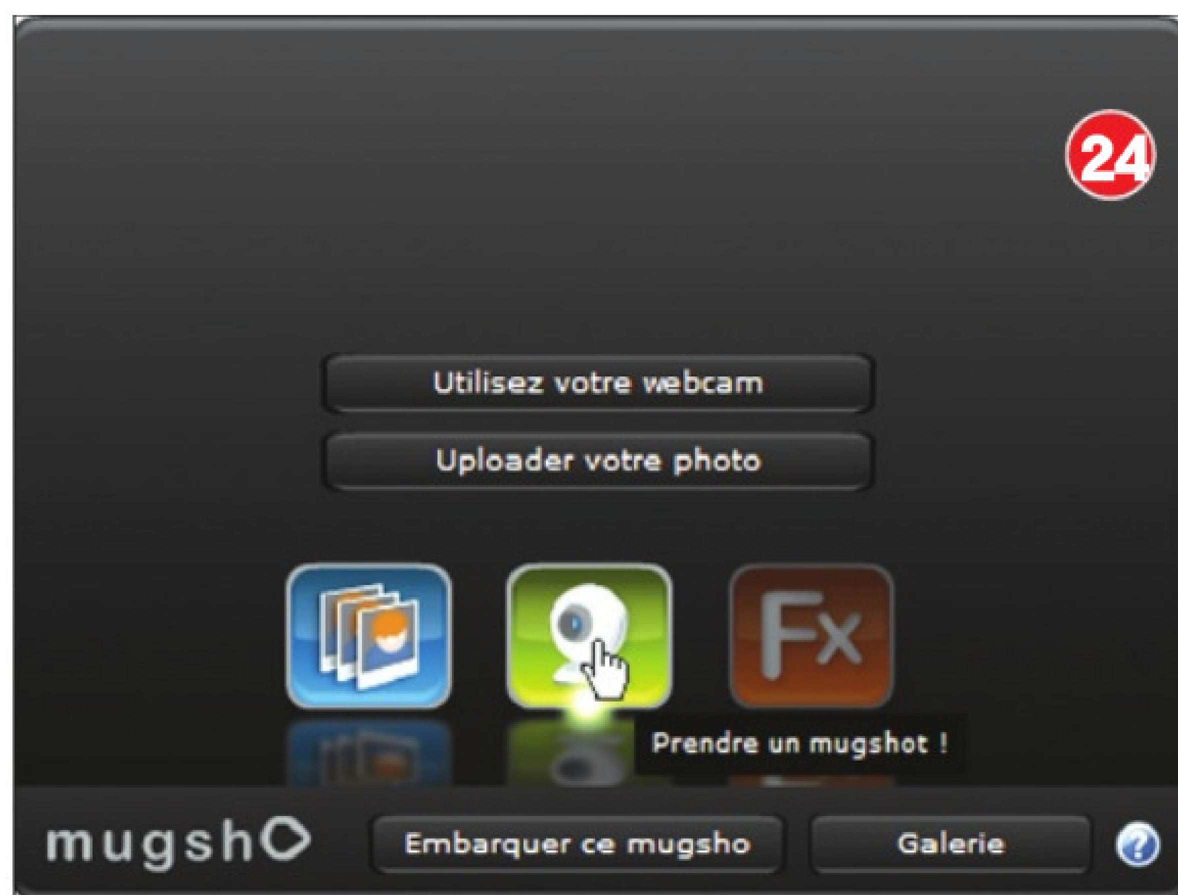
2.拍张新年照——在博客中挂上拍照Widget

新年要去拜访一下好友，好友也要来回访，虽然不能见面，但在博客网页中留下几句话，也能让别人感受到你的祝福。不过更好的是留下一张新年照，让好友感受到你面对面的祝福。

Mugsho（http://www.mugsho.com）是一款轻量级可放置在自己博客中的拍照Widget，访客可通过它留下自己的模样（图23）。Mugsho这个Widget非常有意思，用户可将Mugsho提供的Widget放置在自己的博客中，访客便可直接通过它拍下自己的模样留给博客站长。除了简单的拍照功能以外，Mugsho Widget本身还提供了部分图像渲染功能，访客可在原照片的基础上进行较为简单滤镜处理。



Mugsho使用非常简单，首先用户需要注册一个账号并登录，然后点击"Publish my Mugsho"按钮，将会出现一段代码，粘贴到自己博客或网站中即可显示Mugsho Widget（图24）。当访问者点击Widget中的视频按钮，Mugsho就会自动调用本地摄像头将访问者的照片拍摄下来，并在Widget中显示。自己就可看到每位访问自己博客的朋友的照片了。



3.博文作个年终总结Widget

一年结束了，写下了多多少少的博文，用一个华丽的Blog Widget服务，将博文提取出来，挂在博客首页，让来访者看得一目了然。

Wowzio（http://www.wowzio.com）是一个非常好玩的Blog Widget，首先点击"Create my widgets now!"按钮，输入我们的Blog Feed地址，Wowzio就会自动从Blog文章中提取出文字、图片，生成6种效果华丽的Widgets供你选择。Widgets的颜色和尺寸都是可自定义的，这可让Widgets与Blog的风格趋于一致。复制生成的代码（图25），粘贴到博客中即可挂上Wowzio。

Install Code　Copy to Clipboard

```
type='text/javascript'
src='http://widgets.wowzio.net/widgets/jscript?
wtype=content&w=auto&h=320&ti=Recent%
20Articles&tc=BF52F6&hc=5F3F3F&bc=000000&txc=55
```

Please don't modify the provided widget code. Thanks :)

Wowzio提供了6种效果的Widgets，其中Panoramic SlideShow、SlideShow和Photo Gallery（图26）这三种方式是以SlideShow或图片拼盘的形式展示Blog文章，Tag Cloud以标签云的形式展示Blog文章，Feed Content以标题和截取部分正文的形式展示，Live Activity则实时显示访问者活动情况。

4.新年祝福歌不能少，音乐Widget挂网页

可制作新年祝福的音乐Widget非常多，例如虾米播播Widget，抽屉音乐随意门Widget等。在制作Widget之前，首先要准备好新年祝福歌，将它添加放置在某个播放列表中，以方便生成Widget所需要的播放列表。

在虾米播播中选择要生成的Widget形式，然后搜索添加要与好友分享的新年祝福歌。定义Widget的外观后，在下方生成相应的代码。复制代码添加到博客或网页中，就可得到一个新年祝福音乐Widget了（图27）。





四、手机也要挂上Widget

智能手机流行，内置操作系统使得它与桌面电脑没有区别，在即时交流方面比电脑还方便很多。同样，也可在手机中挂上Widget，与好友交流共享贺新年。例如，在诺基亚手机中就有流行的Widget互联精灵。

诺基亚手机的互联精灵就是特殊执行在手机上的Widget应用，与其他S60应用程序一样，可下载安装在手机上，可快捷进入并实现特有的功能实现一键式服务。诺基亚为我们提供的互联精灵（Widget）包括了携程、玩主、票务在线、淘宝网、新浪新闻、新浪财经、财经网、大智慧、时尚网、小盒漫画，可在诺基亚的地图平台（http://www.nokia-maps.com.cn/widget.html）上进行免费下载。当然下载时需连接移动互联网，会产生GPRS数据流量费。



1.下载安装手机Widget

可通过手机直接下载、诺基亚WAP网站下载、电脑下载3种方式获得互联精灵Widget。

诺基亚手机内置“下载”客户端，进入手机功能表“下载”栏目，选择“Widget”图标，进入后就可选择互联精灵Widget下载安装。也可用手机登录诺基亚WAP网站（http://www.nokia-maps.mobi），进入“手机互联精灵下载”频道，选择Widget下载并根据提示自动安装（图28）。安装完成后退出浏览器，在“应用程序”中即可点击安装好的图标执行Widget。

使用电脑下载互联精灵更方便（图29），下载后解压并传送至手机。在手机的文件管理中进入Widget文件夹，选择所传送的互联精灵文件，就可安装使用。



2.新年外出，携带手机Widget宝典

新年外出拜年访友，带着各种宝典，将会带来不少方便。

诺基亚提供的“携程旅行网Widget”，可提供手机预定酒店、机票，商旅管理及旅游资讯等全方位旅行服务。让我们无论身处何地都能轻松安排自己的旅途生活（图30）。



“玩主Widget”是一个都市生活指南，展示最新生活娱乐和优惠促销信息，并提供商户的联系信息，搜索美食、娱乐、休闲等生活信息。

“老虎宝典”这个Widget的主要功能是，根据出发地和目的地的查询公交换乘方案、根据关键字查询公交路线，下载换乘地点或公交站点的地标，覆盖城市包括中国153个城市（图31）。



“饭统网”Widget则可通过关键字、区域、菜系等搜索餐馆、拨打预订电话预定、下载餐厅的地标信息获奖餐馆的位置，并通过短信发给朋友。Widget覆盖了北京、上海和广州的4000多家餐厅。

除了诺基亚的Widget，在电脑桌面上能被搬来搬去随意开关、随时提供服务的小挂件Widget，凭借实用的功能、简洁的操作，也吸引了许多手段用户。不少厂商都已看到Widget的强大潜力，力推这种新鲜的功能。例如，阿尔卡特旗下的Qta神器就内置的几种实用Widget应用，包括闹钟、天气、RSS、音乐、图片等。按动Qta神器右侧的侧滑键，Widget菜单（Widgets Dashboard）就会像电脑上的Widget一样从侧面弹出（图32），即可选择要使用的Widget了。





功能与钞票的博弈——Win7版本浅析

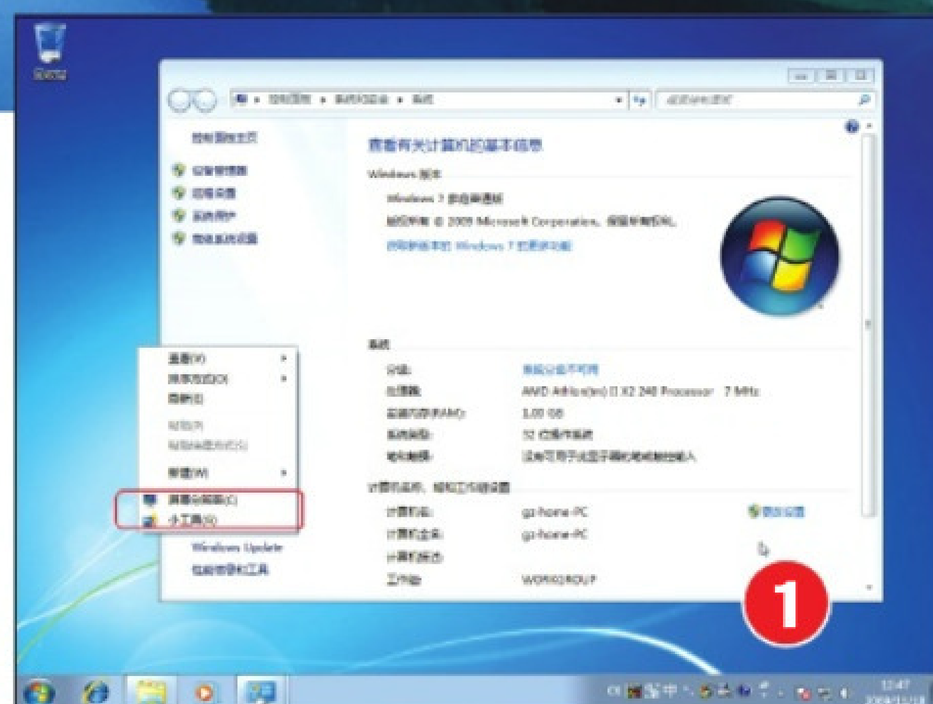
■广东 GZ

关键字：Win7 家庭版 终极版 对比

Win7依然延续着Vista的发售版本分级策略，这也就意味着大多数用户拥有的将是Win7 Home（Basic或Premium）版本，因为它是计算机品牌厂商捆绑销售的OEM版本。那么个人用户中最普及的Win7 Home版本相比其最高端的旗舰版本Win7 Ultimate有多大的功能区别呢？两者之间的差距是否值得用户花费金钱去升级，又或是能选择其他的替代方案。

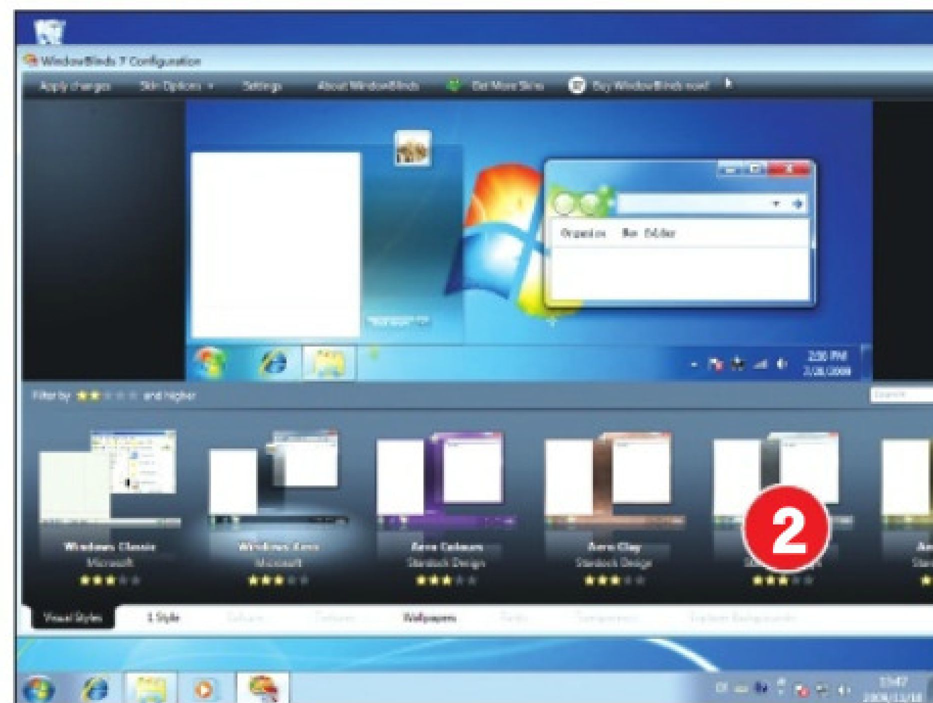
外观界面

对于低端的Win7 Home Basic而言，跟高级版本的区别一目了然——缺乏新操作系统标志性的Aero特效界面，更过分的是甚至都没有个性化快捷设置功能（图1）。虽然有部分用户会刻意关闭Aero来获取系统性能的提升，但是爱美毕竟是大多数人的天性，毕竟Aero界面对于主流的计算机而言已毫无压力。高版本的Win7 Home Premium并没有这些困扰，对于低版本Home Basic的界面外观限制，用户目前能找到的替代方案并不多。

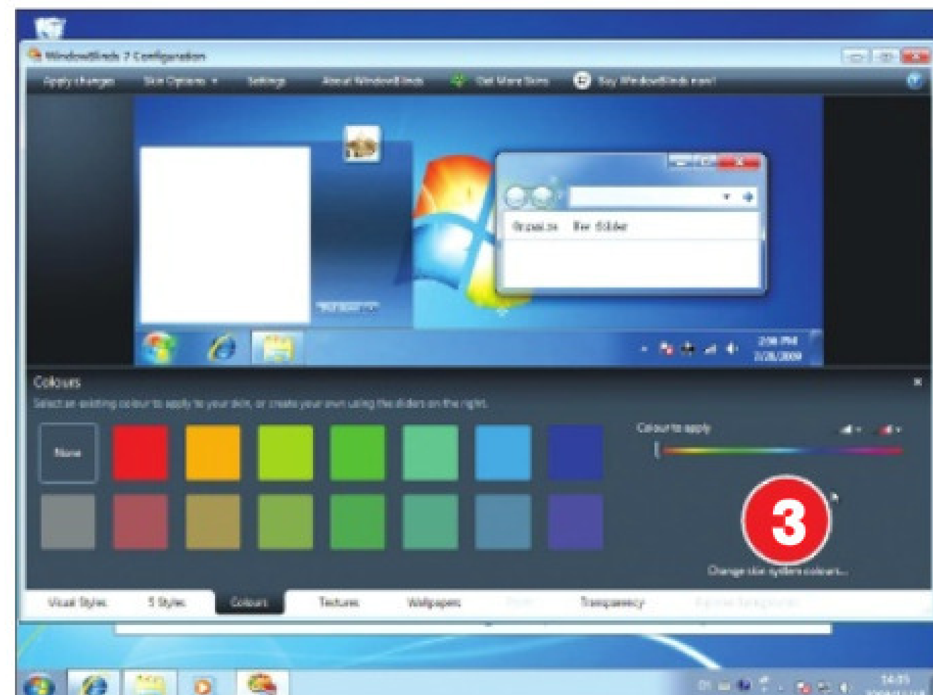


一、外观和个性化

之前Vista Home Basic的外观界面可通过Windowblinds（http://www.stardock.com/products/windowblinds/）自带主题获得透明外观，但是微软这次对Win7 Home Basic阉割得非常彻底，在Win7 Home Premium以上版本Windowblinds 7能安装执行并成功应用自带主题，可是Win7 Home Basic却始终无法获得透明主题效果（图2）。用户唯一的希望就是Windowblinds 7能持续开发并解决主题应用到Win7 Home Basic。

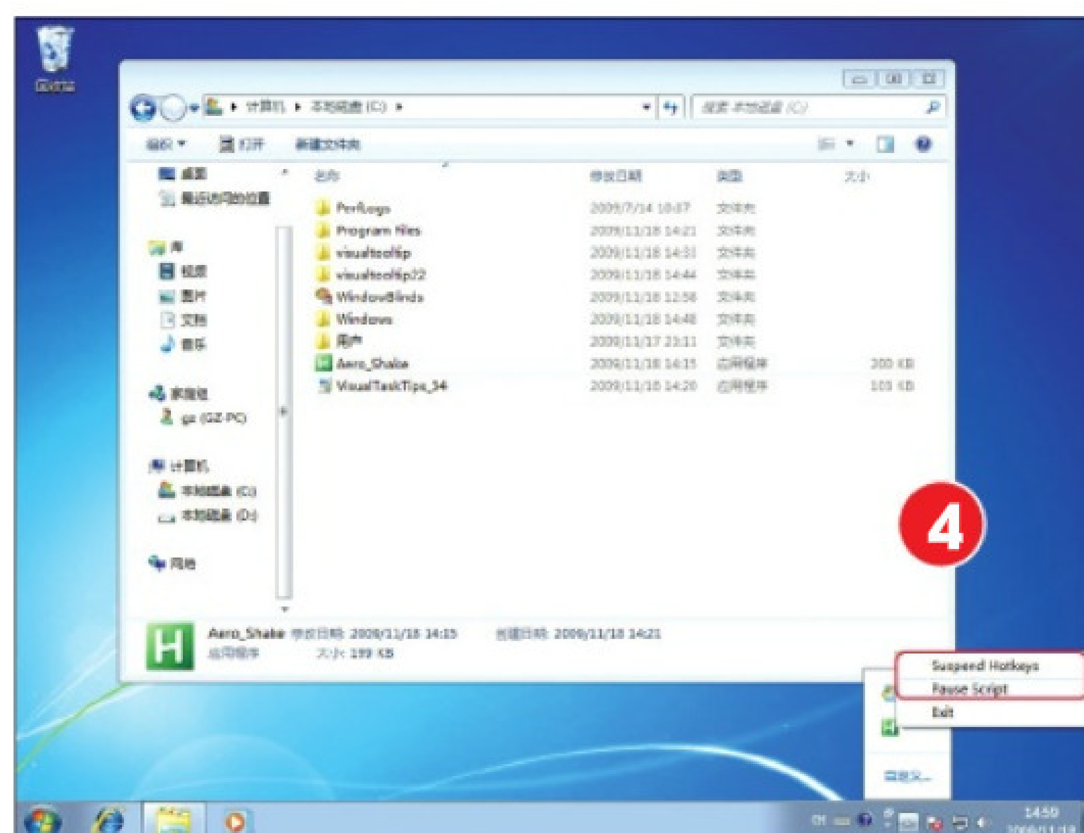


至于Win7 Home Basic缺少的个性化功能设置倒不必惊慌，用户只要打开“控制面板→外观→显示”窗口，即可发现大多数个性化设置都可在此设置，包括桌面背景、窗口配色、屏幕保护等（图3）。缺少的其他调整项目也都能在控制面板的其他页面找到，例如高级版本个性化中“更改声音效果”调整，只要在“硬件和声音”页面打开声音选项即可。



二、Aero特效操作

除了Aero界面外观，Win7 Home Basic同时还缺少了大部分实用性的Aero操作特效，Aero Shake、Aero Peek等。Aero Shake特效可让用户在桌面上任意选择其中某一个窗口，然后在屏幕上晃动，此时其他（未被鼠标选中）窗口则会最小化到任务栏。在其他窗口都最小化之后，如果用户继续晃动，其他窗口则会复位到桌面上刚才的位置。Aero Shake特效可使用模拟软件“Aero Shake”实现（http://cache.gawker.com/assets/images/lifehacker/2008/11/Aero_Shake.exe），软件执行后会停驻在任务栏托盘，用户可随时设置暂停特效操作，甚至比系统原带的还方便（图4）。至于Aero Peek等其他特效，目前还没有适用于Win7版本的模拟软件，现有的都只能在XP/Vista环境下生效。



数字媒体与设备

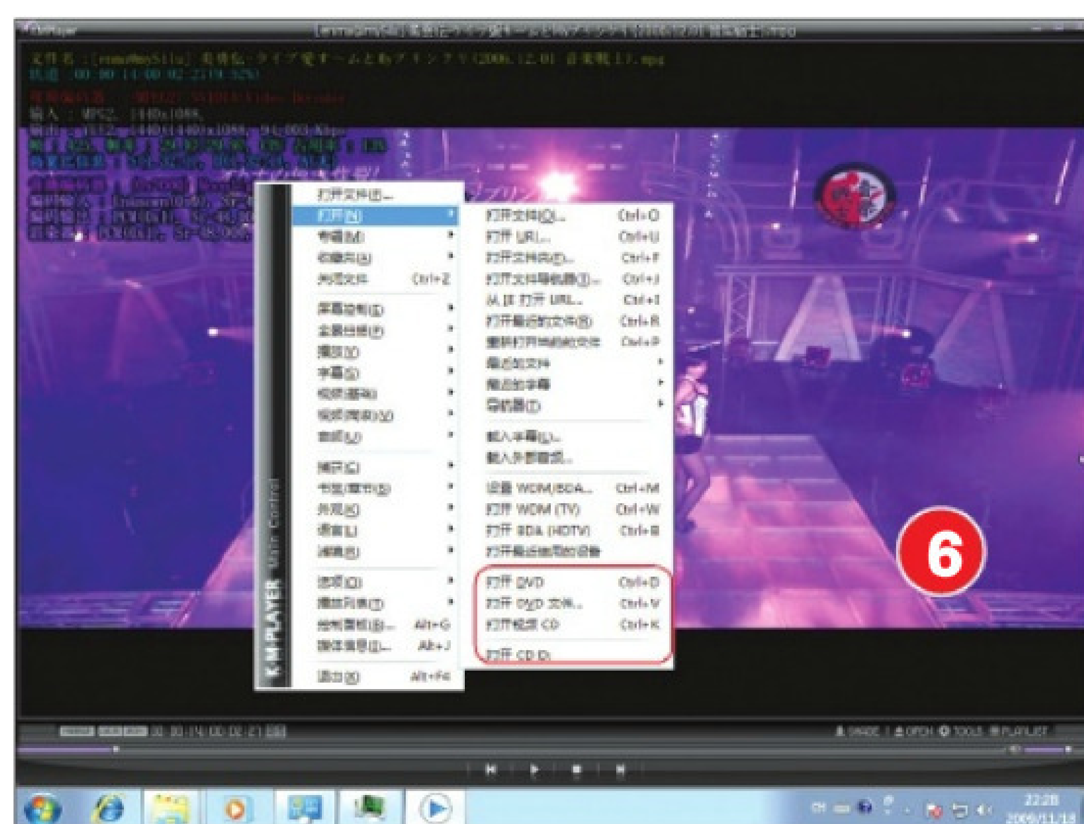
除去外观界面外，个人用户最易感觉到变化的莫过于操作系统的娱乐功能，高版本的Win7 Home Premium与旗舰版依然没有区别，但是低版本Win7 Home Basic的数字媒体功能则被大幅阉割，好在多媒体的替代方案相对容易获取。

一、DVD播放及编码支持

Win7高级版本自带了多种视频音频格式的解码器，Windows Media Player能播放大多数的数字媒体格式。不过用户一旦打开Win7 Home Basic中的Windows Media Player，点击播放菜单时就会发现，DVD播放功能居然是灰色不可选的（图5），不仅不能播放DVD影音碟片，甚至连包含MPEG-2编码、Dolby数字编码码、AAC/H.264编码的影音文件，Windows Media Player也都一律无法播放。



替代方案很简单，安装终极解码并选择解码器全部安装即可，使用终极解码附带的播放器KMplayer即可播放DVD碟片，由于安装了第三方的解码器，当然包含MPEG-2编码、Dolby数字编码码、AAC/H.264编码的影音文件也都能正确播放（图6）。需要注意的是，如果KMPlayer播放时视频显示错误，那么问题十有八九是因为视频渲染器选择错误。在KMPlayer界面按F2键打开设置菜单，选择“视频（高级）→视频渲染器→增强视频渲染器（C/A）”，这个渲染器对于系统资源消耗较多，但是能保证正确的播放。

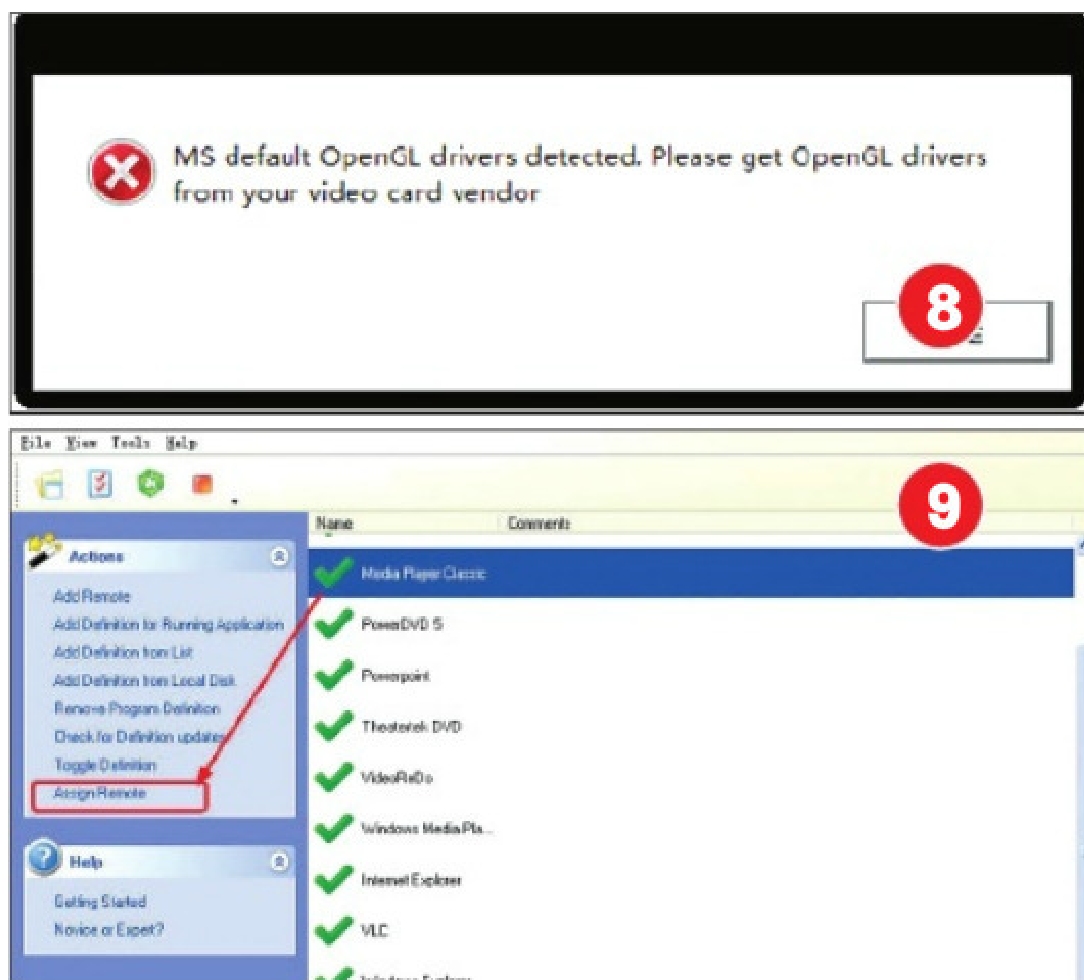


二、媒体中心

媒体中心可以说是Win7 Home Basic损失的最重要的娱乐功能，同时损失的当然还有电视卡设备的支持，毕竟对于家庭用户而言媒体中心是非常实用兼好用的功能。不过媒体中心同样有许多替代方案，例如XBMC（http://XBMC.org/download/），虽然电视功能相对Windows Media Center较弱，但是媒体原生支持的格式就远胜媒体中心了，例如自带解码器就能播放RMVB、MKV、FLAC、APE等，任意换肤的外观界面也要华丽得多（图7）。当然XMBC仍然需要用户自己解决关键的应用问题。



XBMC在Win7下无法启动或停止工作，提示窗口是默认的系统驱动是不支持OpenGL，这是由于计算机没有安装NVIDIA或AMD显卡的Win7专用驱动，因此更换显卡驱动程序就能解决问题，建议到相关官网下载经过微软认证的Window 7驱动，能保证XBMC的正常执行（图8）。



三、DVD Maker

由于默认缺乏MPEG-2编码器，Win7 Home Basic也没有附带高级版本里的DVD Maker工具。不过这也未必是件缺憾，客观说Windows DVD Maker提供了简便快捷的DVD刻录，但功能太过于简陋，除了视频编码转码和刻录，用户没有任何一点编辑的功能。这类的替代方案众多，例如会声会影或威力导演都是极好的选择，简便的向导和强大的编辑功能兼备，要远胜于Win7本身的方案（图9）。

安全可靠性

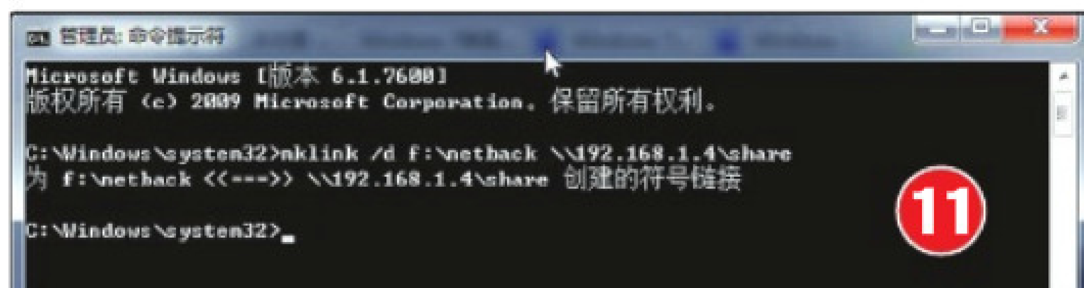
在安全可靠性方面，Win7 Home Basic和Premium都遭到了同样的功能削减：不能备份至网络存储位置，无法使用BitLocker及BitLocker To Go全盘加密，甚至连XP都有的EFS加密文件系统都遭到削减，不过依然可找到优秀的替代方案。



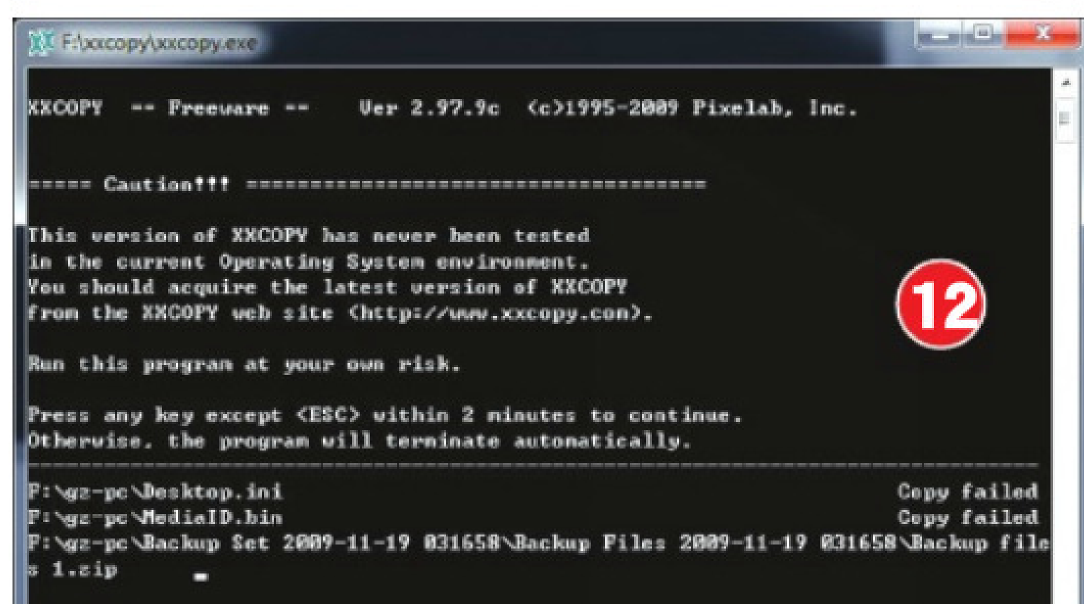
一、实现网络备份

1.Win7 Home Basic/Premium使用系统自带的备份工具时不能备份到网络位置，不过只要利用几种简单技巧，我们仍然能将系统自带的备份文件转移到任意网络位置。在设置备份时将备份存储位置设置在任意磁盘位置，例如本地磁盘分区F，只要有足够的备份空间即可，然后完成设置直到首次备份工作完成（图10），此时本地磁盘分区F上产生备份文件夹“GZ-PC”。

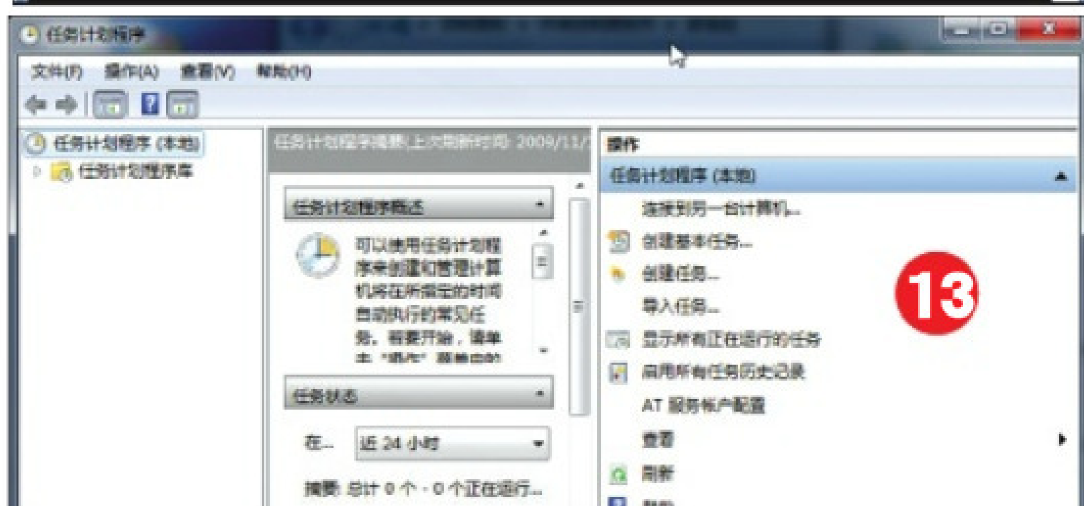
2.依次点击打开“开始菜单→所有程序→附件”，右键点击其中“命令提示符”并选择以“管理员身份执行”。在命令行界面中键入命令“mklink /d locallink \\remotelink”，例如“mklink /d f:\netback \\192.168.1.4\share”，如果看到类似“Symbolic link created for locallink \\remotelink”的反馈，即表示符号链接的创建成功（图11）。



3.使用最基本的拷贝工具XXCOPY（http://www.skycn.com/soft/18698.html）同步备份文件夹和创建了本地目录链接的网络文件夹，建立批处理文件“myback.bat”，使用文件编辑器添加拷贝命令“xxcopy "f:\GZ-PC" "f:\netback" /s /k /h /yy ”，其中参数的“/s”表示连同子文件夹处理，“/k”表示源文件仍保留其原有属性，“/h”连同系统、隐藏文件一起拷贝，“/yy”覆盖文件时自动回答“是”，并不出现提问信息。只要点击执行批处理文件，即可将备份数据拷贝到“f:\netback”文件夹下，实际上是拷贝到了网络计算机的远程文件夹中（图12）。如果用户希望实现增量备份，备份文件夹没有变化则不重复拷贝。那么只要添加参数添加参数“/bi”只拷贝新建或更新过的（根据文件时间和长度判断）文件。

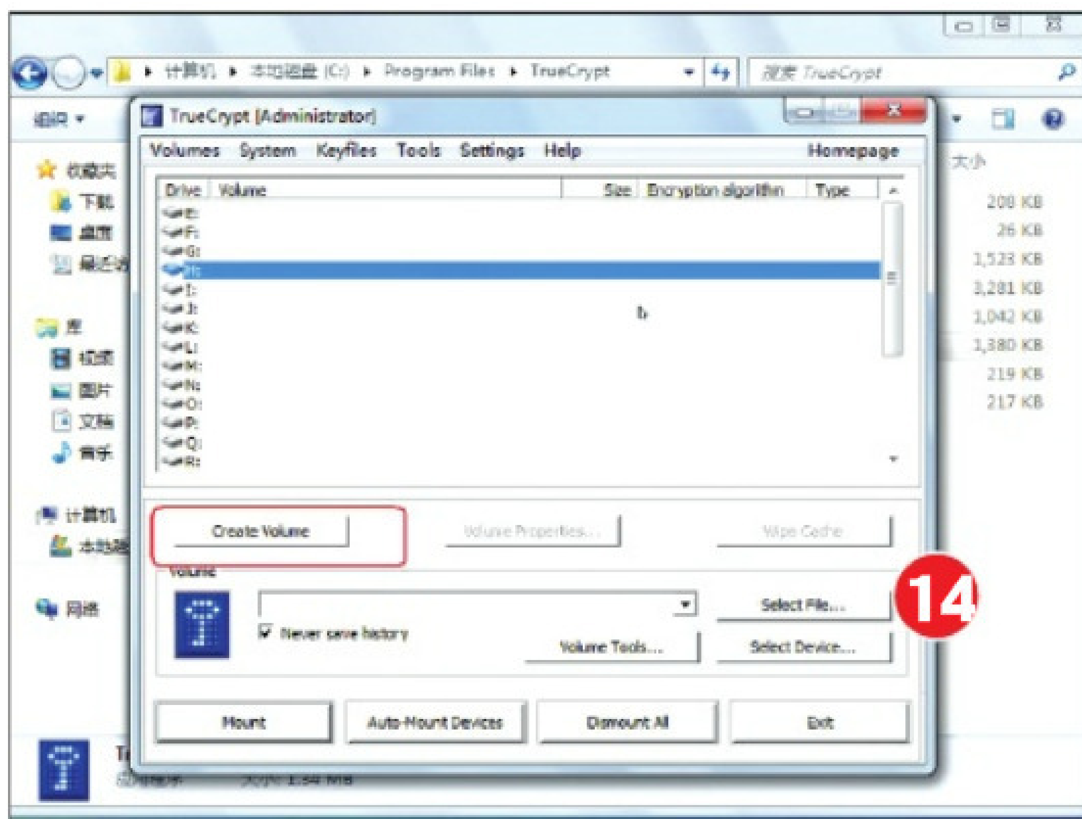


4.点击“控制面板→任务计划”，启动任务计划向导加入批处理文件“Myback.bat”即可实现定时段的自动备份功能，而将批处理加入启动文件夹则可实现开机自动备份功能（图13）。结合最常见的软件工具和系统自有功能，用户完全可在批处理基础实现诸如定时段备份、压缩备份、网络备份、监视备份等任何备份所需要的高级功能。



二、全盘加密

BitLocker加密是计算机数据安全的重要保证，作为免费开源工具TrueCrypt没有微软的BitLocker那么华丽，但提供了许多相同的功能，比如全磁盘加密与分离密钥恢复，及一些BitLocker不具备的功能。事实上，TrueCrypt在很多方面优于BitLocker，它支持更多的加密协议，拥有更多的加密方案，在加密数据的时间和方式上也具有更大的灵活性，TrueCrypt是比较好的BitLocker免费替代方案（http://down.tech.sina.com.cn/page/35305.html）。



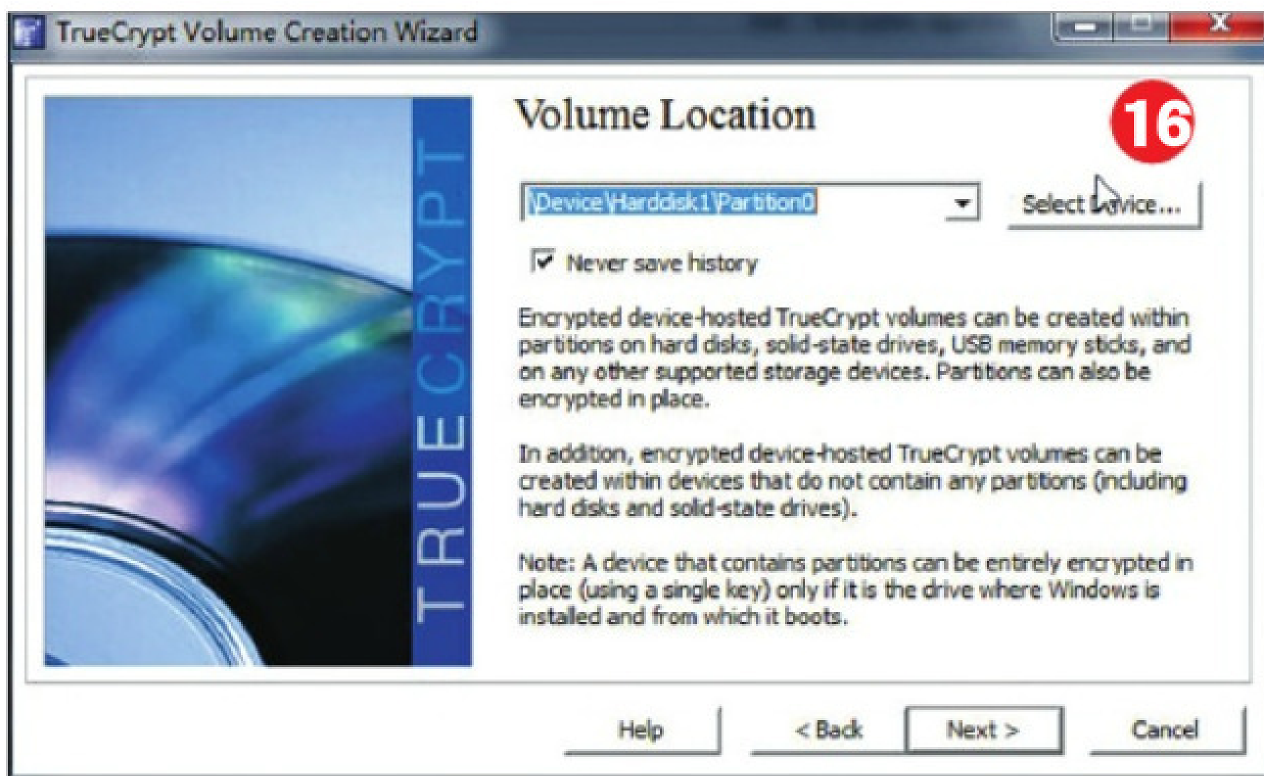
1.在电脑上安装软件后，在“盘符”列表中任意选择一个系统尚未占用的盘符，例如Z，点“Create volume”进入创建向导（图14）。

2.此时会提供3种加密卷创建方式，选择第一项则是在文件内创建虚拟加密磁盘，非常适合本地加密，可替代EFS加密；选择第二项则会如果是加密硬盘的非系统分区或移动硬盘，非常适合闪存盘的整盘加密，完全可替代BitLocker To Go；最后第三项则是对于系统分区或整个系统所在磁盘加密，这显然就是BitLocker的主要功能了（图15）。这里我们选择第二项，创建一个全加密的U盘分区。



3.点击“下一步”后，提示用户选择加密卷是否需要隐藏，如果数据需要彻底安全保护，建议选择“隐藏的TrueCrypt加密卷”，普通用户选择“标准TrueCrypt加密卷”即可。点击“下一步”后依次指定创建加密盘的位置，比如需要将U盘的J分区创建为加密盘，只要点击“选择设备”按钮，在弹出的界面中选择J分区即可（图16）。

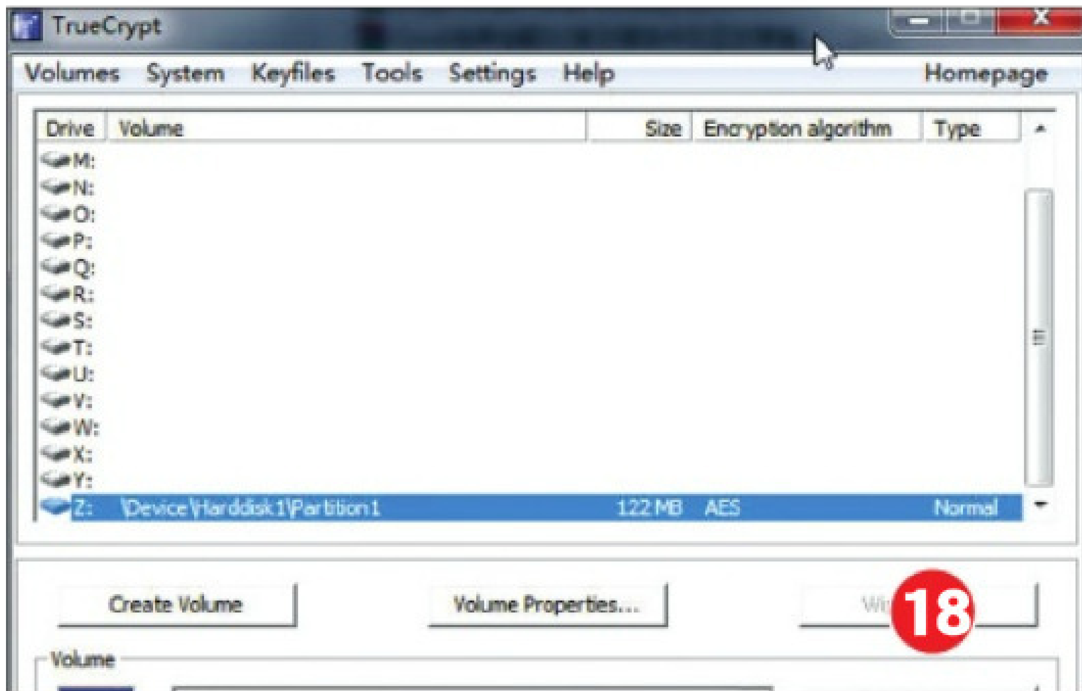
4.点击“下一步”后，提示用户选择加密算法，选择默认的“AES”就好，其他均为默认设置即可，点击“下一步”后，然后会提示输入密盘大小，根据硬盘分区容量及个人存储需要，在空白处输入加密盘的存储容量，接着输入加密卷的密码，也可点“使用密钥文件”生成便于使用闪存、移动硬盘使用的密钥文件，在“加密卷格式化”中选择文件系统，最后点“格式化”开始创建虚拟磁盘（图17）。





5.创建完虚拟磁盘后，此时如果用户在操作系统中直接访问U盘，就会得到错误的提示。必须对它进行加载后才能存储/读写数据，在TrueCrypt软件主界面中点击开始选择的创建的盘符Z，然后点击下方的“Mount”按钮，在弹出窗口中输入之前创建加密磁盘时所设置的密码/密钥文件等，然后就会在资源管理器中出现一个“本地磁盘（Z）”的磁盘盘符，并显示了它可存储的容量，用户此时即可正常访问U盘文件（图18）

每次使用虚拟加密盘时，都必须执行TrueCrypt软件加载虚拟磁盘文件，还必须输入设置的加密密码，否则无法使用U盘中的文件，这样就实现了硬盘或移动存储设备中的数据保护，解决了U盘/计算机丢失后数据泄露的安全问题。



网络功能

网络功能方面Win7 Home Basic和Premium遭到不同程度的功能削减，由于这些削减的功能许多属于Win7新开发的特性，也就没有替代方案的可能。

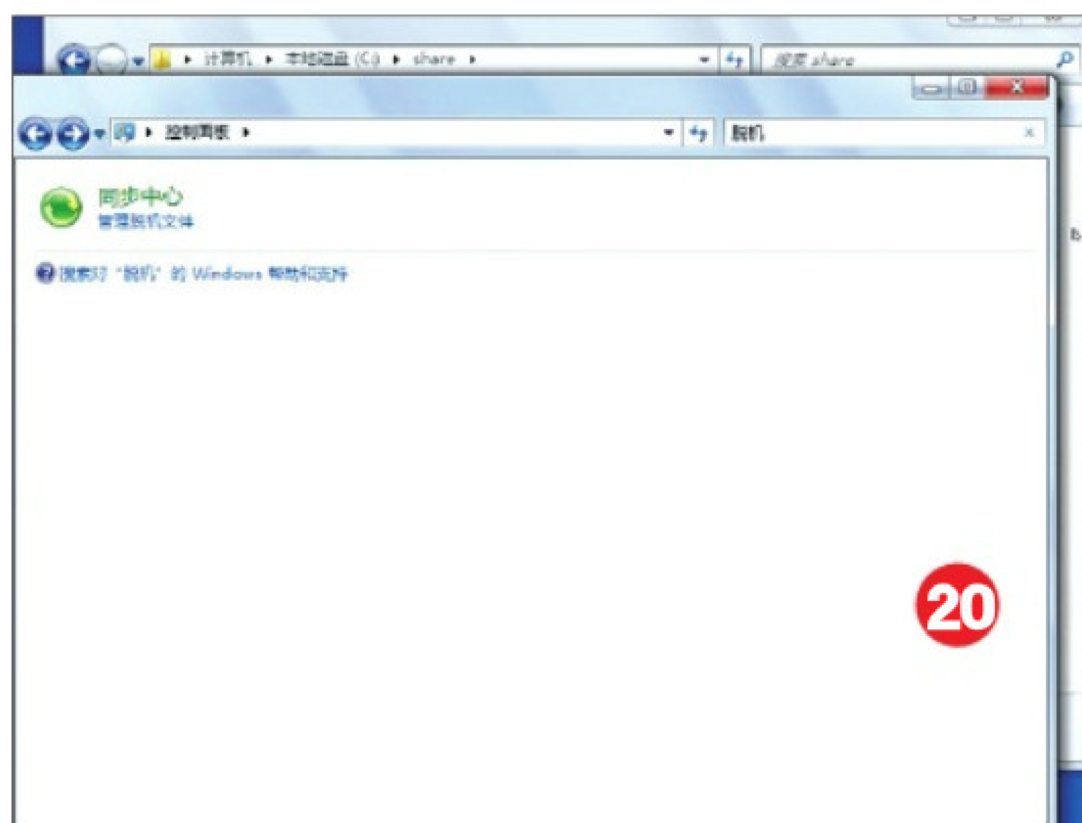
一、家庭组

Win7 Home Basic的家庭组功能被削减，它只能加入网络上已创建的家庭组，自身却不能创建家庭组（图19）。不能创建家庭组意味着Win7 Home Basic的用户希望安全分享自己的文件时，没有方便快捷的选择解决方案，但是依靠以前网络工作组的分享加上共享账号的分类设置，同样还是能做到安全地共享文件，替代方案只是相对操作较为繁复，而方便操作也正是家庭组的优势所在。



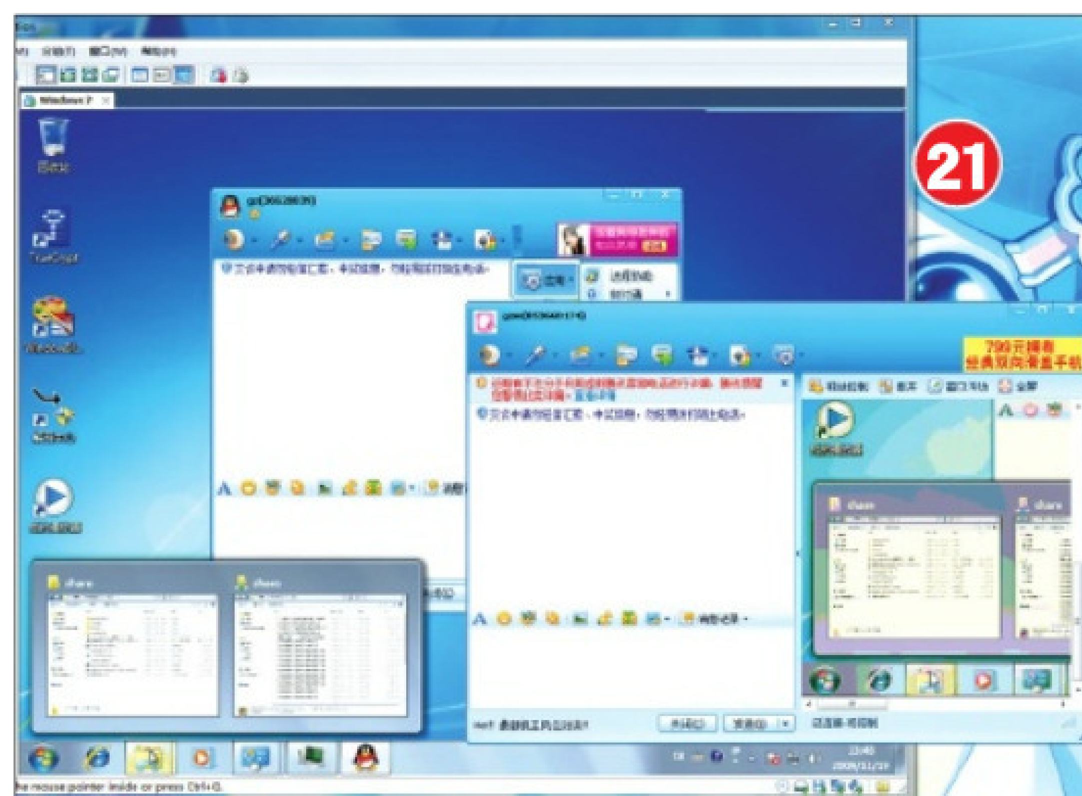
二、脱机文件

Win7 Home Basic/Premium的脱机文件功能都被削减（图20），虽然控制面板依然保留了管理脱机文件的链接，但实际点击却是没有任何反应的。对于初级用户而言脱机文件是简单方便的网络同步工作方案，但是对于稍微深入些的用户而言，即使没有脱机文件功能，也能建立自己的替代方案。这里不再详述实现过程，替代原理可参见上文所述的网络备份的实现，稍微变化下批处理文档，不难利用网络备份手段轻松创建自己的脱机文件。



三、远程桌面主机

Win7 Home Basic/Premium的远程桌面主机功能都被削减，也就是说者两者都可作为客户端远程操作受控端计算机的桌面，自身却没有作为受控主机桌面的功能。不过远程桌面的替代方案非常多，例如说QQ软件附带的远程协助功能。只需要点击对话窗口上方的“应用→远程协助”，就能轻松提供远程桌面主机功能了（图21）。



四、没有替代方案的网络功能

Win7 Home Basic/Premium中还有相当多的被削减的网络功能没有替代方案，包括分支缓存（BrancheCache）、直接访问（DirectAccess）、IIS Web服务器、位置感应打印、Federated Search（企业搜索范围）等，好在这些都属于企业范围的应用，对于个人用户影响不大；比较遗憾的是Win7 Home Basic中削减了WMP远程媒体体验（RME），这对于个人用户是相当实用的互联网流媒体解决方案，即使个人可架设流媒体服务器，毕竟没有这么方便快捷的替代方案。P

结　论

不管怎么说，Win7家庭版还是欠缺了不少功能，这是价格差距带来的必然差别。不过欠缺的这些功能对普通个人用户来讲关系不大，同时要知道Windows自带的很多功能都被大多数用户抛弃这一点，那么Win7家庭版的欠缺更显得无足轻重了。

另一方面，虽然家庭版欠缺的功能都可以被第三方软件替代，不过替代的软件仍然有部分是需要花钱的，毕竟一分钱一分货，免费的午餐不会很多。P



最近拿到了Intel的一个操作系统Moblin，虽然是一个Linux系统，但界面设计挺新鲜的，玩起来也有些意思。看起来现在正是一个大变化的时期，固定的PC机应用向手机、网络应用转型，中间正产生着无数有趣的机会。操作系统不光是微软做，Google和Intel也开始做，手机操作系统、浏览器就更不消说了。我记得五六年前还在和朋友讨论，什么时候微软的操作系统才会结束称霸，只有时代发展、科技变革，才是引发原有势力改变的根本原因。不过变则乱，未来可能会有更多时间花在产品的选择上，但说回来，只要你足够清楚自己的需要，那倒也不怕。

■北京 淮阳客

网络视频下载转换二合一——TubeMaster++ 1.2

□大小：6.71MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.tubemaster.net/down.html

非常实用的一款网络视频辅助工具。这款软件开启后，会自动监视浏览器的下载行为，无论你使用什么浏览器，只要开始下载流媒体形式的音频、视频，它就能自动察觉到，并将该媒体加入自己的下载列表开始下载。要注意的是，它并不是独自再去服务器下载一次，而是直接将浏览器下载的内容记录到磁盘文件，即一边播放一边记录，因此下载开始后千万不要关闭浏览器页面，否则该软件也会停止记录。当然你也可随时在主界面上点击“Disable Capture”停止监视，或在下载开始后手动取消记录。下载后的文件，可直接用该软件中播放，还可将其转换为各种流行的音视频模式，例如AVI、MPEG、MP4、iPod、PSP、MP3（支持直接从视频中提取MP3）等。另外，软件还内建了网络视频和音乐的搜索引擎，只是视频搜索很大程度上受限，但若是你希望找一些外文歌曲，它的搜索引擎及配套的音乐下载非常好用！总之，这是一款既方便又实用的工具，强烈推荐大家下载安装。



虚拟机新选择——VMware Player 3

□大小：89.9MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/85/id=10961&pn=0.html

虚拟机技术经过多年发展，已为很多人所熟知和使用，它可在现有系统上虚拟执行另一个或多个独立操作系统。了解虚拟机的用户一定都知道这方面的主流软件是VMware、VirtualBox和微软的VirtualPC（现已直接嵌入到Windows 7系统中）。不过VMware一直是收费的，虽然该公司后来也提供了一个免费的VMware Player，但该软件只可用来执行已有的虚拟机，而不能创建和编辑虚拟机。然而在VirtualBox这几年的免费攻势及微软的Win7虚拟机嵌入策略下，VMware公司不得不有所行动，在新发布的VMware Player 3中加入了虚拟机创建与编辑功能，且保持免费。这3个虚拟机软件技术上各有所长，VMware的优势在于较快的磁盘存取速度，及更友好的主机/客户机数据交换功能等，因此如果有这方面的需要，现在就可免费入手了。



超速装载虚拟镜像——WinCDEmu 2.3

□大小：861kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://mydown.yesky.com/soft/utilitie/cdmake/59/461059.shtml

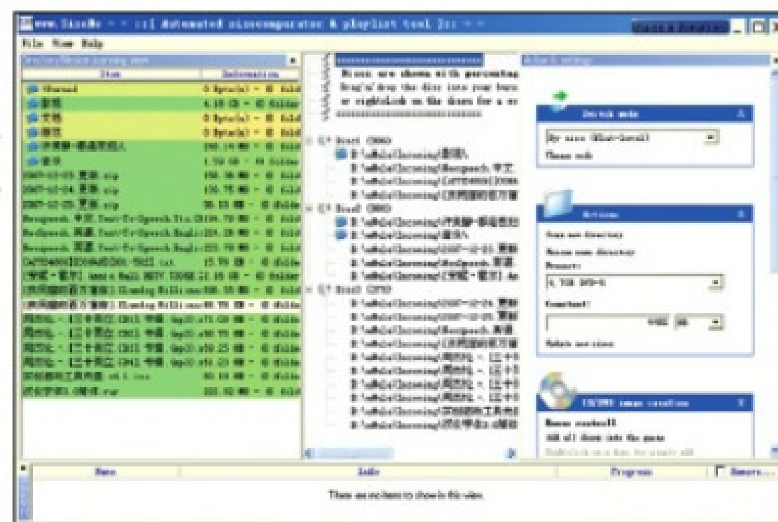


玩游戏或常安装软件的用户对光盘镜像虚拟一定不会陌生，一般来说都会使用像Deamon Tools、Alcohol之类的软件。但如果你使用它们并不是为了躲避游戏的正版检测，那么这款软件就是一个非常好的替代。该软件安装后，你不会感觉到它的存在，因为它并不开启任何进程。那么如何虚拟镜像呢？答案是在资源管理器中找到镜像文件（支持ISO、CUE、BIN、RAW和IMG格式），在其上双击，然后你就会听到新硬件被插入的系统声，原来新的虚拟光驱已生成并自动载入镜像！若是要卸载虚拟光驱，只要再次双击该镜像，或在新生成的光盘符上右击再选择“弹出”就好——非常方便！此外你也可自己控制生成光盘的盘符，方法是在镜像文件上右击，再选择弹出菜单中的“Select driver letter & mount（选择磁盘符载入镜像）”，这时软件会跳出一个小窗口让你选择盘符。此处也可点击盘符后的“…”按钮设定双击镜像文件后的默认盘符分配方式，如果没什么特别要求，直接选第一项交给Windows自己管理就好，若想每次都自己控制，可选择最后一项，这样每次双击都会跳出询问窗口。最后提示：首次虚拟光驱时会要求安装驱动（无需重启），以后再使用就没有该步骤了。

节省刻录光盘——SizeMe 2.0.0

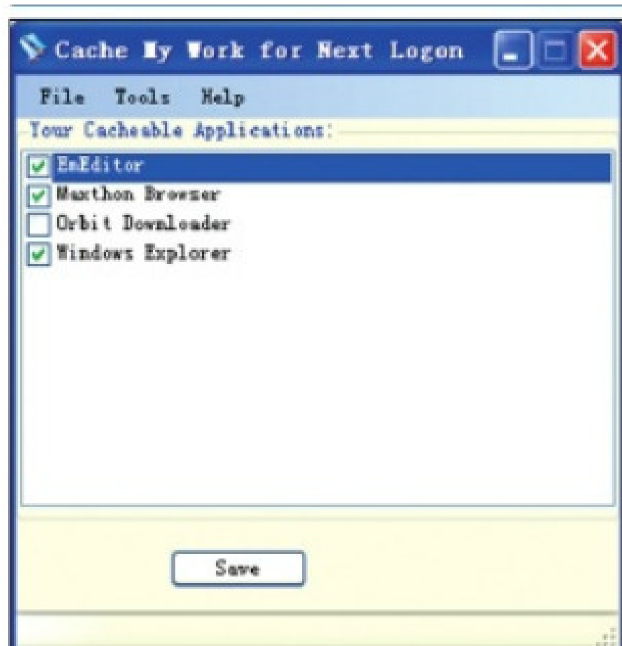
☐大小：1.08MB ☐授权：免费 ☐语言：英文

☐下载：http://www.greendown.cn/soft/6483.html



不知道你在刻录光盘时会不会碰上这样的情况：手上有一大堆文件要刻，需要刻多张光盘，此时会希望把每张光盘都能尽量装满，从而不会造成光盘剩余空间浪费。一般来说，这种事情就要慢慢做数学题、一个个挪文件才能解决，特别是碰到你想把巨量的资料进行刻盘时，更是头大。如果此时不想造成浪费，那么不妨试下这款软件。只要用它扫描指定的文件夹，并预先设置好光盘的存储容量，它就能快速帮你分盘，并给出一个树形的文件列表，让你清楚地看到哪些文件会被安排在哪张光盘中。更加实用的是，软件分配好的光盘节点是可拖拽的，当你把“Disc1”之类的节点拖拽到你的刻录软件窗口中，会发现这张光盘上的文件列表都被复制了进来，接下来直接刻盘就好！软件内置有数种光盘容量，也可自定义该容量。最后提示：1.由于软件主界面上没有文件浏览窗口，因此你需要用菜单“File”或右侧“Action”栏下的“Scan new directory”来指定初始文件夹；2.当某子文件夹的总容量超过光盘容量，它不会进入自动分配，在列表中会以红色标示，这也算是软件的一个小小缺憾吧。

窗口环境还原——CacheMyWork 1.2



☐大小：428kB ☐授权：免费 ☐语言：英文

☐下载：http://cachemywork.codeplex.com

这款软件的功能是将当前正在执行的窗口程序有选择地记录下来，让它们在下一次系统重启时，一次性将其还原。相信不少用户在做某项工作时，都会打开多种程序、多个窗口协同工作，一旦重启系统，要回到当初的执行环境，还得手动一个个将程序重新打开。如果你嫌麻烦，可让这款软件来帮忙。软件执行后，就会将当前执行的窗口列出（注意它不能定位在后台执行的程序，因此如果有窗口最小化到系统托盘按钮的，一定要将其还原出来才可检测到），你只要将重启后勾选要执行的程序，再点击“Save”按钮，软件就会将它们记录到注册表中（具体位置是HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce）。这样重启后，系统就会将其逐个执行，让你一次性回到之前保存的窗口环境。但要注意的是，这款软件并未保存各个程序中所打开的文档（例如正用Word编辑文章），因此文档不会被自动还原。

JPG自动缩小——Dropresize



☐大小：17.4kB ☐授权：免费 ☐语言：英文

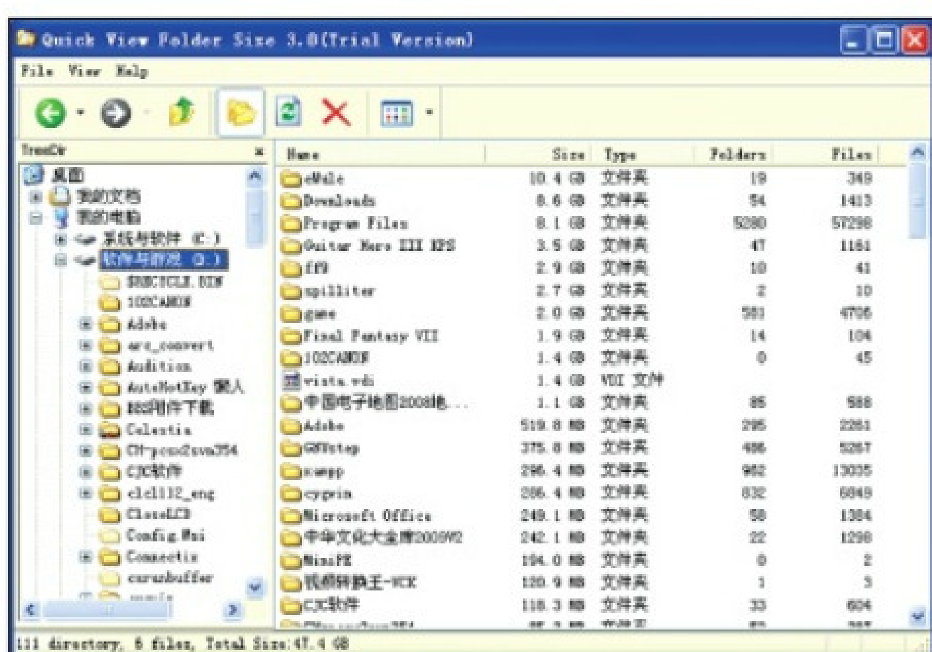
☐下载：http://dl.getdropbox.com/u/567326/share/Freeware/Dropresize%200.1.3.1b.zip

很有特色，且足够简洁的一款JPG图片缩小工具（需.net Framework 2.0支持）。它缩图的方法是监视某个文件夹，当有新的JPG图片进入该文件夹时，软件就会自动检测图片，如果其长或宽超过了设定尺寸，软件就会自动将其缩小。具体使用步骤是：点击“Browse”找到要监视的文件夹，如果需要监视其下的子文件夹须勾选“Include”选项；在“Resize Settings”下设定要转换的“Size(max)”，即最大尺寸，另外下面的“Quality（图片质量）”也很关键，因为所有JPG图片，无论尺寸是否超过最大值，都会被转换成该质量。设定完成之后，点击“OK”键，软件自动缩小到系统托盘，转换监视即已开始。双击系统托盘处的图标，会直接打开所监视的文件夹，若要重新设置转换参数，请右击该图标，再选择“Configure”。最后提示：由于该软件只监视JPG图片，所有其他格式进入都不会引发转换，不过笔者发现，如果你将其他图片文件的扩展名改为jpg，拖入后同样也会引发转换——经实验，该“作弊”方法至少适用于BMP、GIF和PNG格式。

磁盘占用一目了然——Quick View Folder Size 3.0

☐大小：432kB ☐授权：共享 ☐语言：英文

☐下载：http://www.crsky.com/soft/8596.html



虽然现在硬盘容量已与日俱增，但软件、游戏、电影也越来越大，总有快满的一天。这时对磁盘中的文件进行转移、删除就不可避免。由于Windows资源管理器查看文件夹信息的功能薄弱，这时需要一款可方便地查看磁盘文件占用的软件，以便快速找到哪些文件是让空间变小的“元凶”。这里推荐的这款软件执行后，你会发现它的主界面就是对资源管理器的模仿，无需任何适应就能上手。与资源管理器不同的时，它可显示整个文件夹所占磁盘空间的大小，还能显示某文件夹下，有多少子文件夹（Folders），有多少子文件（Files），后面两个信息可帮助你判断是哪些文件夹可能导致了磁盘碎片，若只是存档用，必要可将这些文件夹压缩为Zip，再删除原文件夹，以减少碎片。另外，你还可将当前显示的文件夹信息导出为文本文件（菜单“File→Output to text file”）。P



英文写作助手——色彩风暴

□版本：10.9.7.5 □大小：2.43MB（专业版）
□授权：免费软件 □作者：陈海峰
□平台：WinXP/Vista/Win7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.colorstorm.com.cn
□下载注册：http://www.colorstorm.com.cn/cn/downloads

说明：一款速度和功能都有上乘表现的图像浏览、处理软件。在浏览图片方面，支持文件浏览树、图像预览和列表窗口等三者的灵活显示/隐藏，并内置有宽屏、图像、列表等3种传统看图模式；它对当前图片的上下文件都有预读功能，在前后切换图片时，几乎感觉不到读取图片的延迟；在切换图片时，可选择十几种切换模式，还有独特的垂直/水平滚动功能，可将相邻的图片连接在一起，供用户连续浏览；若是当前浏览的不是图片而是文件夹或压缩包，软件则会立刻在图像预览区给出详细的文件信息，很是贴心。图片处理方面，除普通的缩放、旋转、翻转之外，软件还支持颜色调节、红眼消除、添加文字/图像及模糊/锐化/浮雕/边界等常用图像滤镜。另外软件还内置了轻量级的绘图器和剪裁器，具备批量处理功能，可批量转换格式、重命名和打印图片。最后，在软件的专业版中，还加入了对Google Picasa与Yahoo!相册的支持，可像浏览本地图片一样浏览网络相册。


主界面简洁明快，与运行速度相得益彰

点评：据作者称，为了减少文件体积、加快速度，他放弃了不少便利的商业代码库，直接用Windows API逐个加入自己的库功能，以达成“文件小却功能丰富”的追求，就软件目前的表现来看，他已部分实现了该想法。

翻译不求人——金山快译个人版

□版本：1.0 □大小：67MB □授权：免费软件
□作者：金山软件公司 □平台：Win2000/2000/XP/Vista/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://ky.iciba.com □下载注册：http://ky.iciba.com

说明：继续金山词霸、WPS之后，金山公司将旗下第三款知名通用软件“金山快译”也转变为免费的个人版。该版除完全继承原版的所有功能外（包括高级翻译、第三方软件插件翻译、纯文本文件批量翻译、内码转换及金山英文拼写助手等），另外还添加了面向即时通讯软件的“聊天翻译助手”，当你使用QQ、MSN、雅虎通、RTX等进行聊天时，只要开始该工具，就可对聊天界面中的任意词句进行划词多语言翻译，很是实用。该版本还增加了多个专业词库，在翻译上的准确度有所提高，以笔者的试用来看，软件目前的译文确实已具备相当的可读性。此外，软件还改进了原有的网页翻译功能，尽量保证在翻译前后网页版式保持一致，并且可支持原文对照查看。

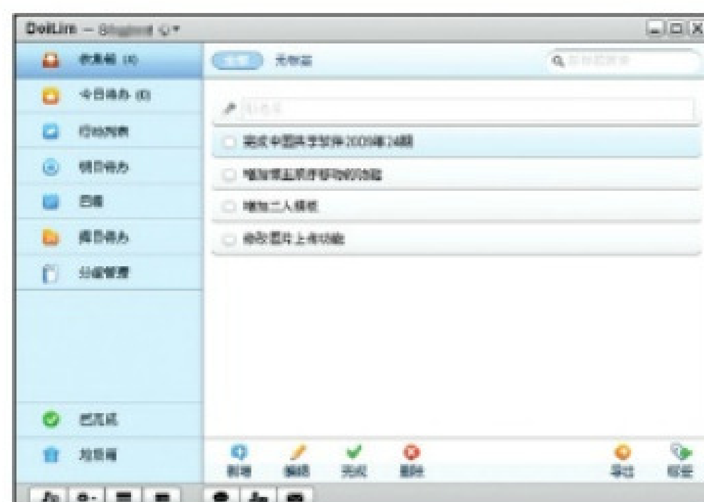

软件的翻译工具条（右上）和高级翻译界面

点评：新版个人版功能未缩水，并且稳定快速，新增的聊天翻译助手也很实用，值得新老用户升级使用。

随时随地管理任务——Doit.im

□版本：1.1.3 □大小：1.61MB □授权：免费软件
□作者：Doit.im □平台：Win9X/2000/XP/Vista/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.doit.im
□下载注册：http://www.doit.im

说明：一款基于Adobe AIR平台所设计的任务管理软件。该软件外观雅致清爽，使用简单，支持项目拖拽，可方便地在各个任务分组中调整任务。软件遵循的理念是“GTD”，即目前最为流行的“Getting Things Done（尽管去做）”无压工作策略，用户可用它来学习或贯彻这一任务管理方法。初次使用软件须在网站进行注册，这样你就可在本地和网络服务器之间同步数据，即便在多个PC上使用该软件，也能保持任务数据一致。不过软件并不是一定要联网才可使用，只要第一次联网注册，下次执行时就可脱网执行。要注意的是这款软件执行在Adobe AIR平台上，因此若系统中未安装AIR，应先点击下载页面上的“Adobe AIR”，再安装本软件。

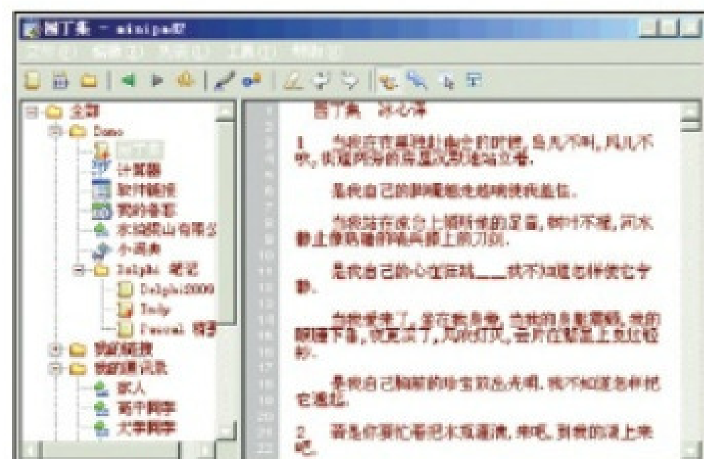

软件界面清爽，很适合快速管理任务

点评：软件界面清晰、逻辑明朗，符合GTD的简单做事要求。不过在使用过程中，发现服务器的连接有时会较为缓慢，期待能尽快改善。

多功能便笺——minipad2

□版本：3.1.6 □大小：297kB □授权：免费软件
□作者：徐梁 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：www.nebulasoft.cn/minipad2/minipad2.html
□下载注册：http://www.crsky.com/soft/12623.html

说明：一款集成了多种常用功能的便笺软件（事实上说它是“便笺”类已不准确）。它使用多种形式的标签页实现多种功能。除了最常用的便笺记录功能之外，你还可用它当作计算器（支持多种内置函数及自定义变量和函数）、备忘录（支持闹钟提醒）、电子词典（须手动配置词典或自制词典，请参考软件帮助中的“扩展功能→词典页”一项）、链接页（将常用程序、文件或网址加入，之后可快速调用）和通讯簿。此外，软件还支持屏幕取词翻译及多重剪贴板功能（请在软件的“选项”对话框中为它们分配快捷键，以便随时调用）。


在一个界面中集成了多种不同功能的标签页

点评：目使用完该软件之后，你将很难想像一款如此纤小的软件竟能包含如此丰富的功能。据官方网站展示，该软件的英文版曾在多家国外下载网站中获得五星级评价，质量和稳定性皆有保证。



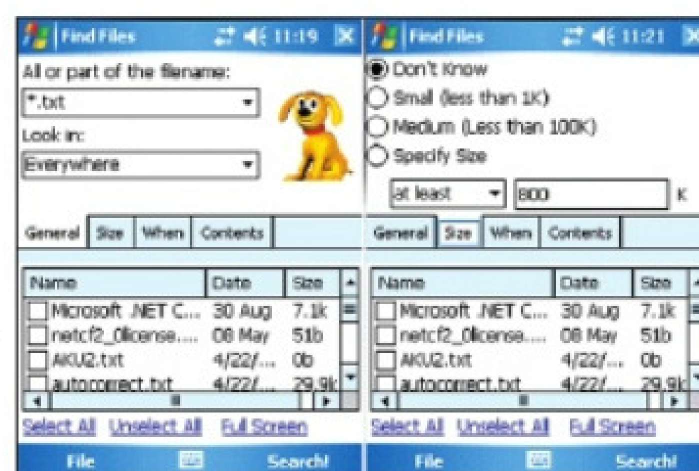
在PC上，搜索软件已成为不少用户的必备软件。掌上设备的信息相对PC较少，不过随着掌上操作系统的智能化程度越来越高，存储介质的容量越来越大，其上的各种信息也正在不断增加，而且对于手机而言，还有一些特殊的、会被频繁使用到的信息，如短信、通讯薄等。要在这么多数据中快速找到自己所需，最有效的手段还是搜索。今天我们就来对常见系统上的搜索软件做一番介绍，其中除了文件搜索软件之外，有的还能搜索邮件、短信等内容，实用性很高。

■四川 黄路

PPCFinder

□平台：Windows Mobile □版本：1.0
□大小：88kB □下载：http://soft.shouji.com.cn/detail/11654.html

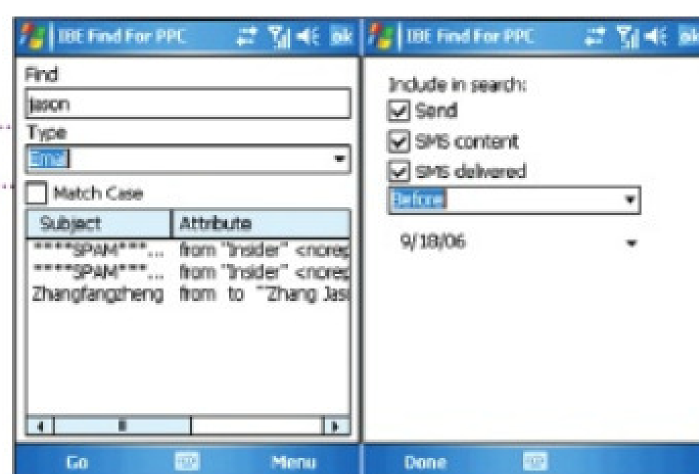
功能完整的文件搜索软件，它可按文件名（支持通配符）、日期、文件大小及文件中的文本内容，对指定位置、指定类型的文件进行搜索。搜索结果可显示全路径名、文件大小及修改时间，在必要时，你也可全屏显示搜索结果。对搜索结果中的文件可删除（可方便地删除多个同类文件）、打开或浏览到其所在的文件夹。软件采用多线程设计，这一方面保证了较快的搜索速度，另一方面也让你在搜索的同时，界面不至于失去响应，例如，你可随时取消某个搜索。



主要特性：在小小的方寸之地，却几乎实现了类似PC Windows系统上的完整搜索功能，此外速度也让人满意。

IBE Find

□平台：Windows Mobile □版本：1.2 □大小：113kB
□下载：http://www.pdafans.com/download-13463.html



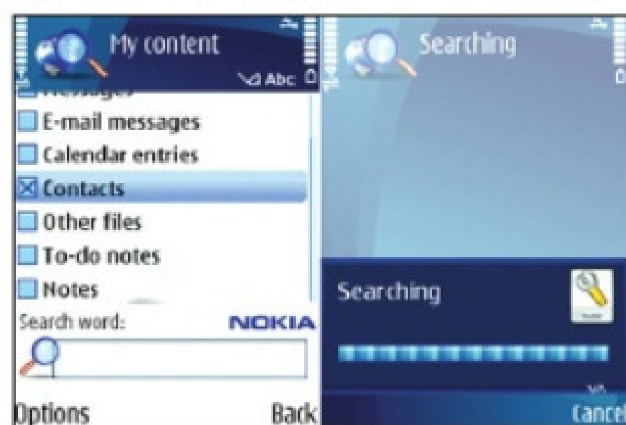
搜索内容非常全面的一款软件，对那些用Windows Mobile系统存储、记录多种信息的用户，尤为有用。该软件的文件搜索可按Word、Excel、PowerPoint、图片、音视频等文档分类进行，也可按自定义的多种扩展名来进行。在文件搜索之外，它还支持对电子邮件、短信、联系人、约会、任务等进行搜索，每类搜索中都可进一步指定要搜索的子项，例如在短信搜索中，可搜索收件箱、发件箱，或按短信内容进行搜索，还可指定收发时间（某时之前或之后）。

主要特性：不仅可搜索文件，还可搜索掌机上记录的其他重要信息，很有掌机特色。

Nokia Mobile Search

□平台：S60v3 □版本：3.05 □大小：701kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1849.htm

由Nokia官方发布的一款手机搜索软件。该软件的本地功能包括对以下项目的搜索：文件或文件夹、名片夹、日历、任务、短信、电子邮件和便笺，可见搜索覆盖类型很广泛。在搜索时，可指定范围已加快速度。不过，除了本地搜索之外，该软件还能快速进行网络内容的搜索，如果手机已上网，它可通过对服务商的检测确定你所在的国家位置，之后提供对该国个性化的网络服务。例如在中国，它与百度和Google合作，可直接通过该软件搜索网页、图片、地图等。最后提醒一下，软件安装时间较长，要稍有耐心。

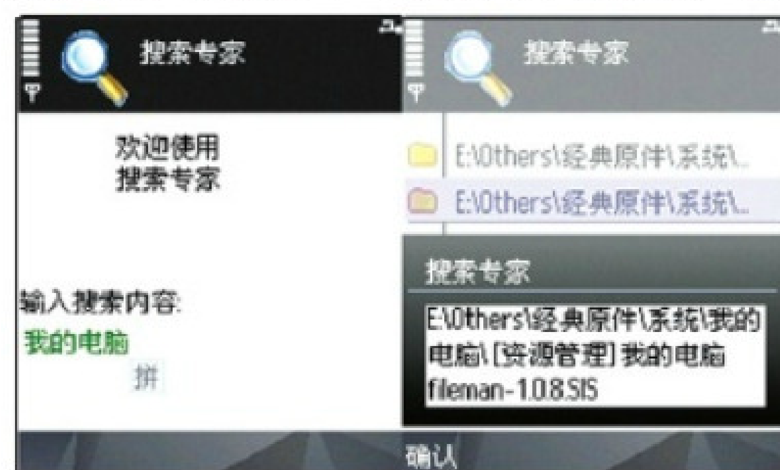


主要特性：全面的本地搜索功能，同时还是不错的网络搜索入口。

搜索专家

□平台：S60 □版本：1.0 □大小：64kB
□下载：http://download.enet.com.cn/html/626792009010407.html

这款软件适用于S60各个版本，低版本的v1和v2机型也可使用。相比之前的Nokia Mobile Search，它显得更小巧、也更“傻瓜化”一些。只要输入关键字直接搜索，软件就会自动在所有文件、名片夹、短信、便笺中进行完整搜索，之后显示搜索结果。在结果列表中上下移动方向键，下方会显示出当前所选项目更为详细的信息。



主要特性：通用于S60版本，使用简单且体积小巧。缺点是可控制项较少。

MsgSearch

□平台：Palm OS 5
□版本：0.9b □大小：7kB □下载：http://www.51spsoft.com/DownInfoTw/info26250.html



这是一款适于Treo650、680、700P等手机机型的短信搜索软件。由于Palm本身就有全局搜索功能，因此本软件实质上只是为该搜索而设计的一个插件，它支持对短信发送者、号码及内容进行搜索。具体使用时，需将其安装在手机的Ram中，安装完成后必须先执行程序进行配置，将“Enable MsgSearch Plugin”选定，从而正式启用该插件；同时在此处还可设定短信搜索时的具体参数，例如是否搜索短信号码列入搜索区，及搜索的时间范围。完成设定后，再使用Palm系统的全局搜索，就能在搜索结果中看到“MsgSearch”一项，其下即为短信搜索结果。使用时最好将MsgSearch设为当前使用程序，这样“MsgSearch”结果将出现在所有结果中的第一项。

主要特性：文件极小，有效利用Palm系统的全局搜索功能巧妙添加短信搜索功能。P



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

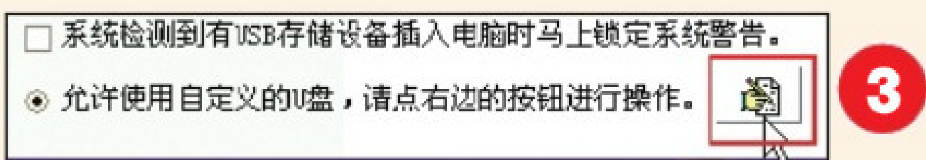
USB口别乱用 ■河北 风清气正

为防止U盘传播病毒，不少学校机房会封死USB接口或拔掉机箱内的数据线，其实这样不如使用“USB控制大师2009”，在软件层面控制更为简便（下载地址：http://www.skycn.com/soft/24765.html）。

安装执行后，软件会自动隐藏，使用默认组合键“Ctrl+Alt+F12”可以调出主界面。软件登录的初始密码是“123”（图1），“USB控制大师”的主要功能如图2所示。

这款软件的最大亮点是允许计算机管理者自定义对U盘的限制，按照主界面中的提示，单击如图3所示的“U盘列表”图标，打开U盘列表窗口。“USB控制大师”会自动检测出当前插入USB接口的存储设备的ID号，单击ID号右边的红色箭头，该U盘就被加入到了允许使用的U盘的列表中了（图4）。

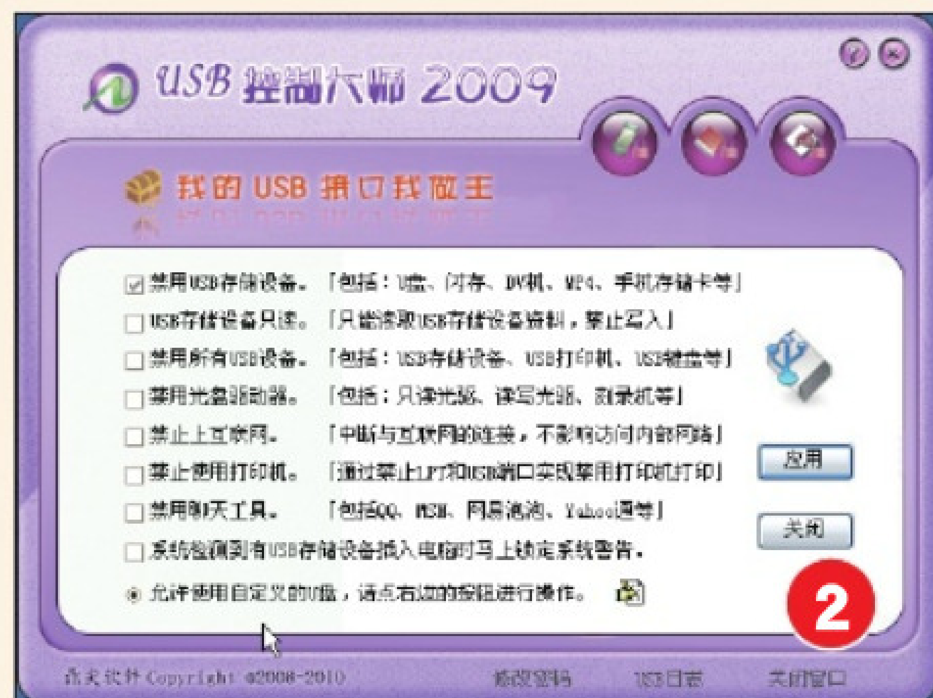






用这种方法可以有选择地加入多个可以允许使用的U盘，而ID号没有加入到该列表中的U盘则会被禁止使用。在该列表中的某个ID号上单击左键可删除该ID，使此U盘禁止在这台计算机上使用。

经过这样的设置，“不明身份”的U盘就不能在这台计算机上使用，而管理员的U盘则丝毫不受限制。既保护了计算机的安全，又方便了管理者正常使用。

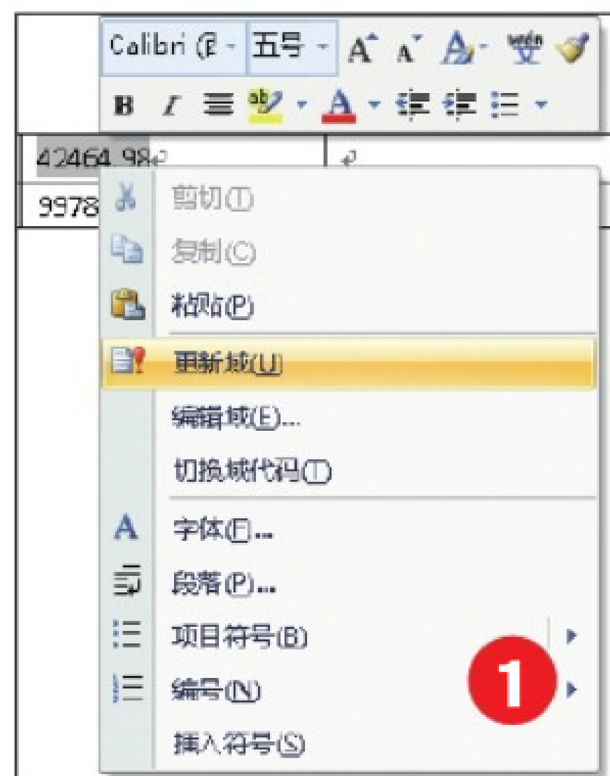


Word 2007表格公式玩更新 ■山东 贾培武

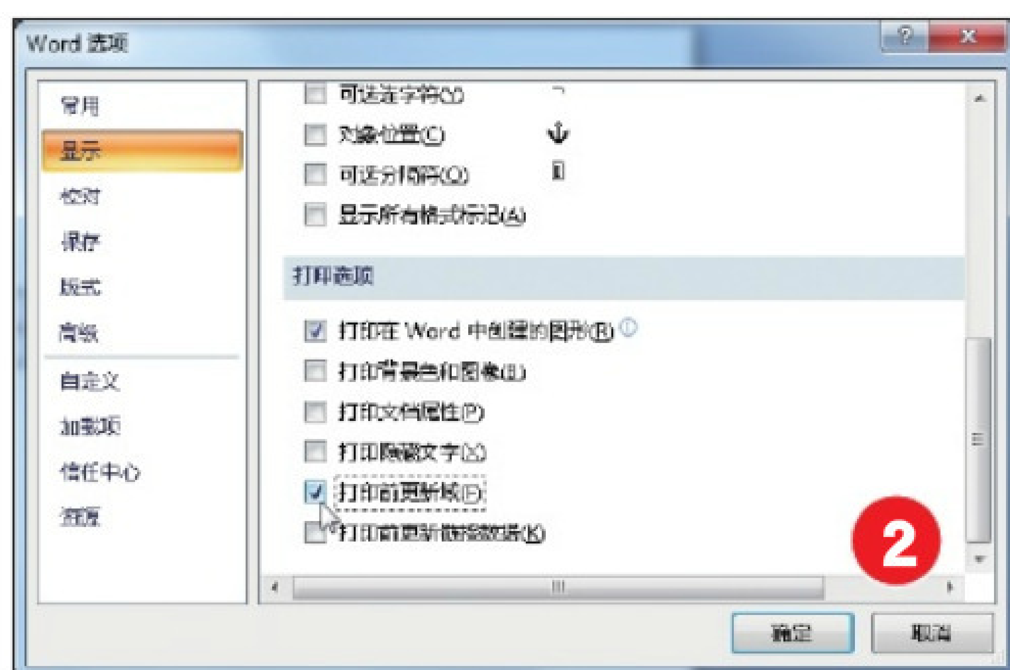
在编辑Word表格时，你或许会使用“表格工具”中“布局”选项卡的“数据”组中的“公式”进行一些简单的计算。然而在输入计算公式后又更改了表格中的数据，引用这些数据的公式并不会自动重新计算并更新结果。该如何更新计算结果呢？Word 2007提供了以下两种方法：

一、手动更新

Word表格中的公式实际上是以域的形式存在的，所以在修改了某公式引用的数据后，你可以右键单击该域，再单击“更新域”（图1），或在域中单击，再按F9键，Word将重新计算并更新结果。若要手动更新文档主要正文中的所有域，请按Ctrl+A键，再按F9



键，页眉、页脚或文本框中的域必须分别更新，在页眉、页脚或文本框内部单击，按Ctrl+A键，再按F9键。



二、自动更新

其实，Word提供了一个自动更新域的方法，即“打印前更新域”，当然这需要你进行如下设置：

1.启动Word 2007，然后打开所需的文档。

2.单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“Word选项”。

3.单击“显示”，然后在“打印选项”下，选中“打印前更新域”复选框（图2），单击“确定”按钮。

之后，Word将会在打印文档前自动更新其中的所有域。

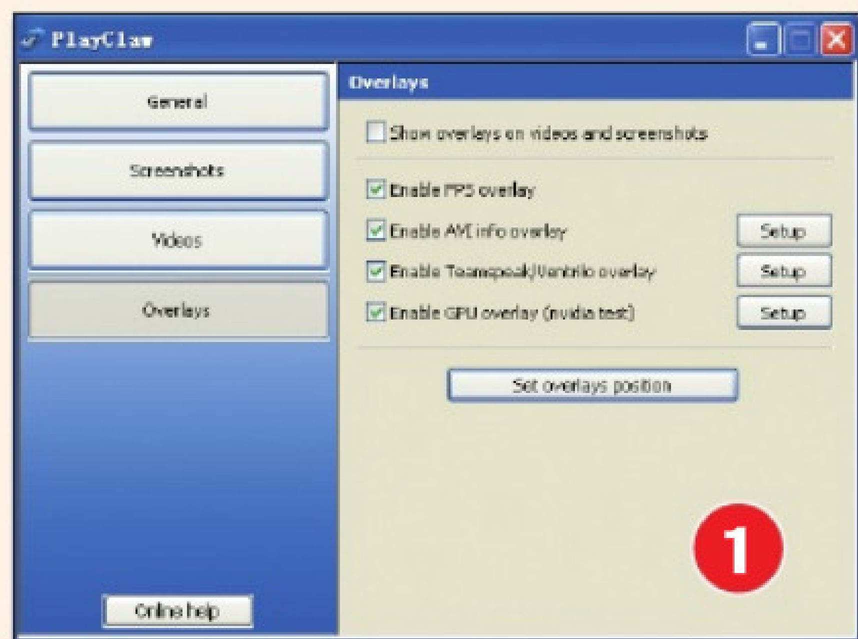
在游戏中为显卡巧设“温度计”

■河南 花的神明

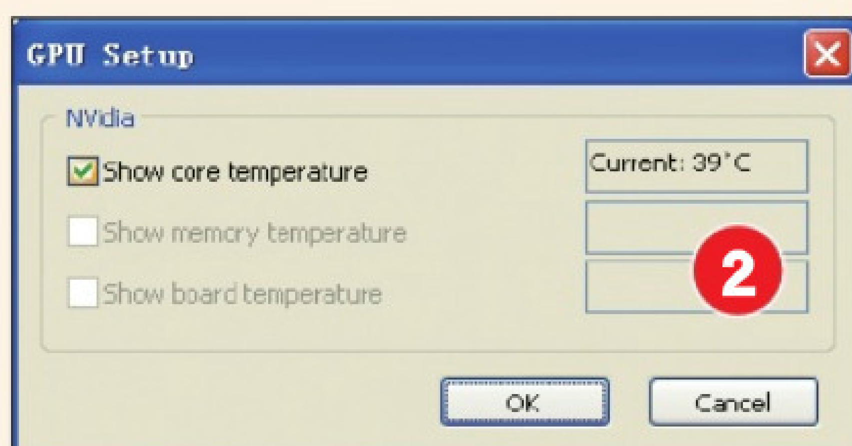
现在的游戏软件可玩性越来越好，场景越来越逼真，同时对硬件（特别是显卡）的要求也越来越高。要想让大型游戏流畅的运行，一款功能强悍的显卡必不可少。但长时间玩游戏对显卡的影响是不容忽略的，常常导致显卡的温度居高不下，长此以往就会对显卡造成硬件损坏。因此在游戏中对显卡温度进行实时监控就显得很有必要了。当发现显卡“持续高烧”时，就应该及时停止游戏，让显卡得以“充分休息”，避免显卡出现损伤。使用Playclaw这款独特的软件，就可以为游戏配置精巧的显卡“温度计”。下载地址：http://www.sytexis.com/bin/playclaw.exe。

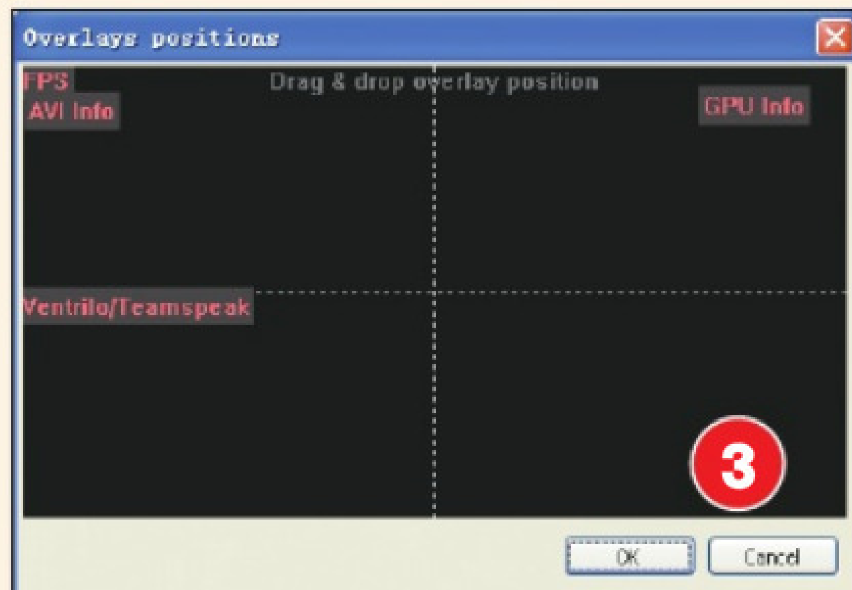
Playclaw实际上是一款针对游戏的截图和录像软件，同时也提供了游戏流畅度检测和显卡监控功能。在其主窗口左侧点击“General”项，在右侧窗口中勾选“Start minimized”和“Minimize to system tray”，可以让其以最小化方式启动。勾选“Start with Windows”，可以让其跟随系统自动运行。

在Playclaw主窗口左侧点击“Screenshots”，在窗口右侧可以设置游戏抓图功能，在其窗口右侧点击“Videos”，在右侧窗口可以设置游戏录像功能。在其窗口左侧点击“Overlays”，在右侧窗口（图1）中勾选“Enable FPS



overlay”，表示允许在游戏画面上显示当前的帧数信息，据此可以显示游戏运行的流畅程度。勾选“Enable AVI info overlay”可以在游戏画面上显示录像参数信息。勾选“Enable GPU overlay”可以在游戏画面上显示显卡监控信息，该功能目前只针对采用nVIDIA系列芯片的显卡有效。在该项右侧点击“Setup”项，在弹出窗口（图2）勾选“Show core temperature”，表示可以在游戏画面上实时显示显卡芯片的温度。





在默认状态下，Playclaw可以在游戏画面的左上角显示游戏帧数和录像信息，在右上角显示显卡监控信息。不过可以根据需要灵活的调整上述参数显示的位置。在Playclaw窗口中点击“Start overlays position”，在显示布局窗口（图3）中显示预设的显示布局，选择所需的监控项目，将其自由拖动到合适的位置，即可实现布局格式的自定义操作。当进入游戏后，点击对应热键，不仅可以执行抓图和录像操作，还可在游戏画面中显示游戏流畅度，录像控制、显卡温度等监控信息（图4），这样就可以在尽情酣战的同时，及时发现显卡温度变化情况。



笔记本电脑电池也有大学问——保养篇

■四川 馒头

如今娱乐型笔记本电脑受到很多消费者的青睐，厂商为了提高产品性价比，通常会将一些不被消费者重视的配件进行削减，这其中就包括电池。“缩水”电池显然是消费者不愿意接受的事实，但只要我们在日常生活中能够正确使用电池，即使是小容量的电池也能发挥出最大的潜能，甚至在续航时间上超过那些使用不当的高容量电池。

一、电池保养，方法最重要

很多笔记本电脑的用户都会有这样的疑问，笔记本外接电源时，是否需将电池取下？不少人会根据以前使用镍氢电池的经验，将电池取下。他们认为通电后，电池就会一直保持充电状态，笔记本由于体积较小，电池所产生的热量会让笔记本内部的温度更高，这样会影响硬件运行的稳定性，同时锂电池的记忆效应也会使电池容量不断降低。

其实，目前大品牌笔记本电脑的电池内部都设计有控制电路，电池充满后会自动断电，不会持续充电也不会持续发热。此外，现在所使用的锂电池不同于过去的镍镉、镍氢电池，它们几乎没有记忆效应。虽然锂电池也不能避免自身放电现象，但大多数厂商都为电池设定一个充电阀值，只有当电池电量低于这个阀值时，控制电路才会启动充电模式。

一些读者会问，锂电池的充电次数通常只有500～600次，电池会不会因频繁的充电而迅速耗尽呢？这里笔者要为大家解释锂电池充电循环寿命的定义。锂电池的充电次数是指完全充电和放电的次数，当电池容量低于阀值时，电池会开始充电，直至充满。笔者将这个过程定义为“补损”，由于阀值很接近满电（一般在95%），所充电量很少，并没有进行一次完整的充、放电过程。我们可以这样理解，以阀值为95%为例，电池需要20次“补损”才算完成一次完整充、放电过程。

如果取下电池1个月以上不用，反而可能会导致过度放电。因此取出前，必须保证存电池存有足够多的电量。笔者建议笔记本用户将电池充满后再取出保存，定期进行一次完全充、放电，防止锂离子失去活性，导致无法再次充电。取下电池的日常保养会更加麻烦，而且这样也会使得笔记本少了一个重要作用，即遇到突发停电时为硬件设备提供保护，同时防止停电造成的资料丢失。部分笔记本取下电池后可能会影响其美观，同时电池在设计时还起着配重的作用，取下后可能影响机身的平衡。

二、电池信息，轻松查看

电池使用一段时间后，我们需要了解电池损耗情况。笔者推荐大家使用一款名为“Battery Eater”（下载地址：http://www.crsky.com/soft/4889.html）的软件及时查询笔记本电池的相关信息。

下载并解压后，双击BEPro.exe启动程序。点击左下角的“信息”按钮打开“System Info”（系统信息），依次点击“电源供给→电池1→基本”，这里可以查看电池的生产厂商、序列号、标识、电池的设计容量，完全充电容量（即电池损耗后的容量）等（图1）。从图中可以看出，笔者的笔记本设计容量为69.9Wh，当前的容量为51Wh，容量减少了18.9Wh，电池损耗了27.04%。以笔者将电池装入笔记本电脑中使用超过2年半的时间来说，电池所损耗的容量是可以接受的。点击“高级”按钮，可以查看电池的温度（需硬件支持）、化学成分以及电池数（即几芯电池）（图2）。通过这个软件，我们也可以判断商家宣传的电池芯数是否属实。





三、电池校正，定期“体检”

如果某天你在使用电池工作，本来显示100%电量却在几分钟内下降到只有30%，那说明电池并未真正充满电。电池校正能让电池芯片记录的电池容量更接近真实容量，但它并不能延长电池的使用时间。

目前部分厂商提供了具有电池校正功能的电源管理软件，以方便用户对电池进行校正。如果厂商没有提供专门的电池校正软件，应该向所购产品的服务中心咨询正确的校正方法。

笔者的华硕笔记本电脑的电池校正功能需在BIOS中设置进行，具体方法如下：

1.开机出现ASUS标志后，按F2键进入BIOS设置，依次选择“Power→Battery Calibration”。

2.选择“Start Battery Calibration”，并接上电源适配器。

3.充电完成后取下电源适配器。

4.接着电池开始放电，放电完成后，计算机自动关闭。

5.接上电源适配器，充电直到橘色指示灯熄灭，完成电池校正。整个过程大约耗时4～5小时。

校正后，如果发现电池容量明显减少，应立即停止并送交维修部。对已经明显老化的电池不宜频繁校正，通常每3个月进行一次即可，否则会缩短电池寿命。

注：华硕新上市机型已对电池电路板硬件进行升级，无需再执行“Battery Calibration”功能，因此已在BIOS中取消此选项。 P

调节音量，用鼠标帮忙

■四川 Hwashin

很多人在玩游戏时习惯来回切换桌面来调节音量，其实只要借助Volumouse这款软件（下载地址：http://dl-sh-ocn-3.pchome.net/0m/3v/volumouse-jieorlin.rar）就可用鼠标来调节音量。

Volumouse是款绿色软件，执行后会弹出软件的选项框，首先在“鼠标滚动规则”中自定义一组操作规则。比如我们设定按住鼠标左键不放，通过滑动滚轮来调节音量大小，那么可以依次在“使用滚轮当”中选择“鼠标左键按下时”（图1），在“组件”中选择“扬声器”（下页图2），在“声道”中选择“所有



声道”（图3）。现在我们只要按住鼠标左键，向前滑动滚轮就可以增大音量，向后滑动减小音量。

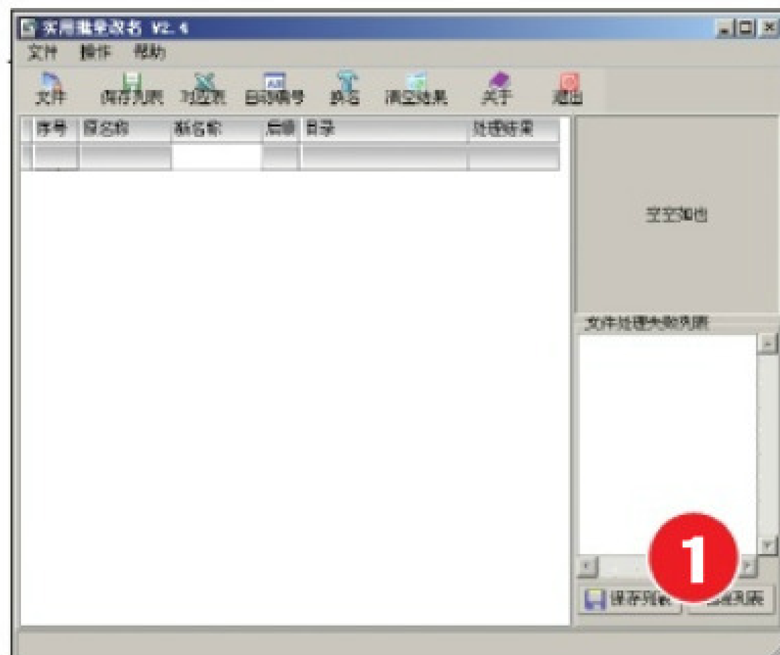
有些玩家在快速点击鼠标左键时，可能会碰到滚轮。为了避免误操作，可以点击“更多”按钮，在“激活规则仅在转动”后设置较大的数值来限制激活规则（图4），在“指示器选项”中还可以设置音量条的样式（图5）。



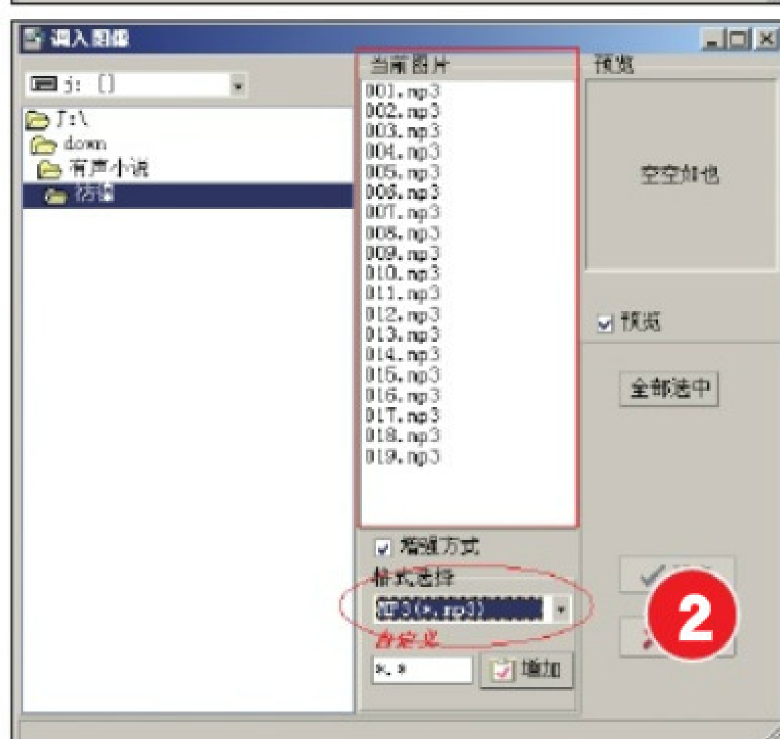


批量改名很轻松 ■河北 刘占军

网上下载的有声小说一般都是由几十个MP3文件组成的，文件名多如“01.mp3”“02.mp3”……这样的命名不利于管理和收藏，“实用批量改名”非常适合在这样的场合下使用（下载地址：http://www.05sun.com/downinfo/33802.html）。



软件面简单直观（图1），单击工具栏中的“文件”按钮，打开“调入图像”窗口，在左侧窗格中找到文件所在文件夹。在“格式选择”栏中需要先选择一种合适的格式，比如要修改的是一批MP3格式的文件，那么格式就应该选择“MP3”。选择好格式后，在“当前图片”窗口中就会列出该文件夹下的所有MP3文件（图2）。



单击“全部选中”，再单击“确定”完成对文件的批量选择，返回到了软件主窗口。单击工具栏中的“自动编号”，打开“自动编号”窗口，在“编号规则”中对文件改名的编号进行设置。比如我们要改的是小说集《彷徨》，于是在“打头字符”中输入了“彷徨”两个字，“起始编号”和“递增量”以及“编号范围”选择了软件的默认数值（图3）。

单击“确定”按钮，这时候，软件主窗口的“新名称”栏下已经出现了“彷徨01”“彷徨02”等名称，说明这些文件名字都已经被批量修改完成了。

提取嵌入在网页中的PPT文件 ■湖北 南湖秋水

网络上的一些PPT资源做了防下载处理，以网页形式显示，似乎只能在网页中浏览这些PPT文档，若用“另存为”，只能下载该网页，不能下载整个PPT文件，也无法通过第三方工具对其下载。怎样才能将这种嵌入在网页中的PPT文件提取到本机，随时都可以打开浏览呢？笔者通过摸索，终于找到了一种行之有效的方法。

一、查找PPT文件的真实网址

打开PPT资源网页（图1），发现该网页是采用框架来组织页面的，PPT文件被呈现到最右下角的框架中，因此它并不PPT文件的真实网页地址，而是PPT资源的首页。

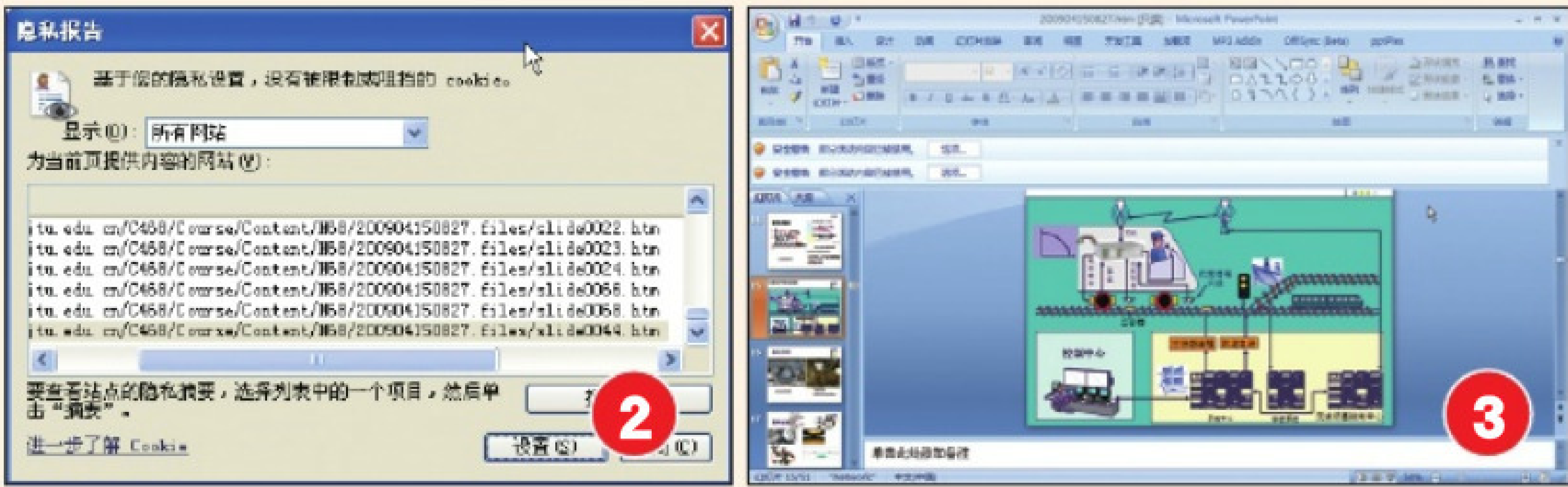


当我们单击IE8.0菜单栏中的“查看→网页隐私策略”命令，打开“隐私报告”对话框，在“为当前页提供内容的网站”处的最后一行显示的是最近浏览过的网页地址（其扩展名为.htm），它才是PPT文件的实际网页地址（下页图2），将这个网页地址记下。

二、用PowerPoint本地打开PPT文件网页

启动PowerPoint 2007，单击“Office按钮→打开”，弹出“打开”对话

框，在“文件名”处输入PPT文件的实际网页地址，然后单击“打开”按钮，耐心等待片刻后，这个PPT文件在本地被PowerPoint链接打开了（图3）。



三、将PPT文件存盘

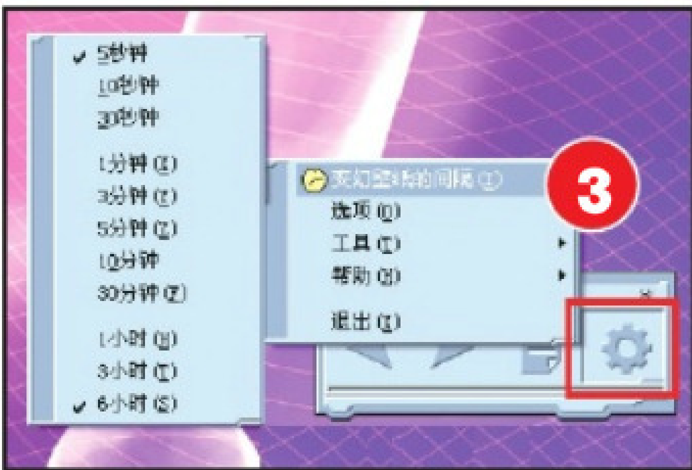
由于刚才打开的是网络文件，目前属性为“只读”，在PowerPoint中将其“另存为”本地文件，以后就可以随时浏览和修改了。

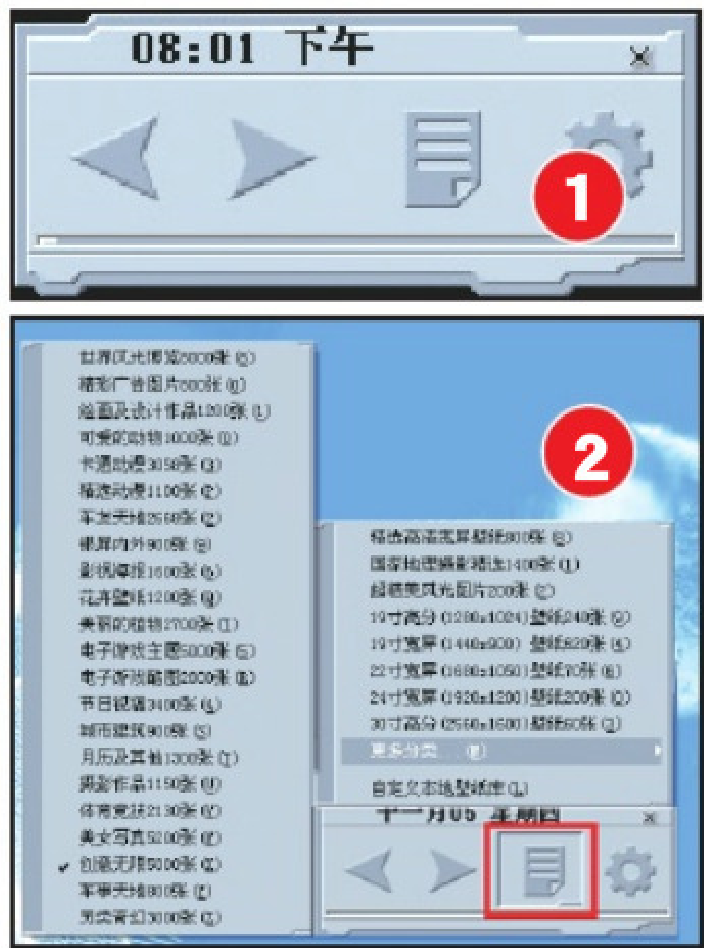
我的桌面它会变

■山东 evilbat123

每天看着一成不变的桌面背景图片的确令人厌倦，可是又苦于找不到漂亮的背景图片，“奇幻桌面”可以解决这个令问题（下载地址：http://www.zjda07.cn/blog/attachments/month_0902/92009221103110.zip）。

在软件界面中（图1），前两个按钮用来手动切换壁纸，第三个是选择壁纸目录（图2），最后一个是软件设置按钮（图3）。





我们可以按照个人的爱好选择壁纸类型，设定壁纸自动更换时间，而且还可以调用本地壁纸。软件提供高分辨率漂亮壁纸，并支持宽屏显示器。软件还提供了很多人性化设置，如壁纸自动拉伸到满屏、定时关机、自动清除已下载壁纸等。

注：使用该软件提供的壁纸时需要网络的支持。

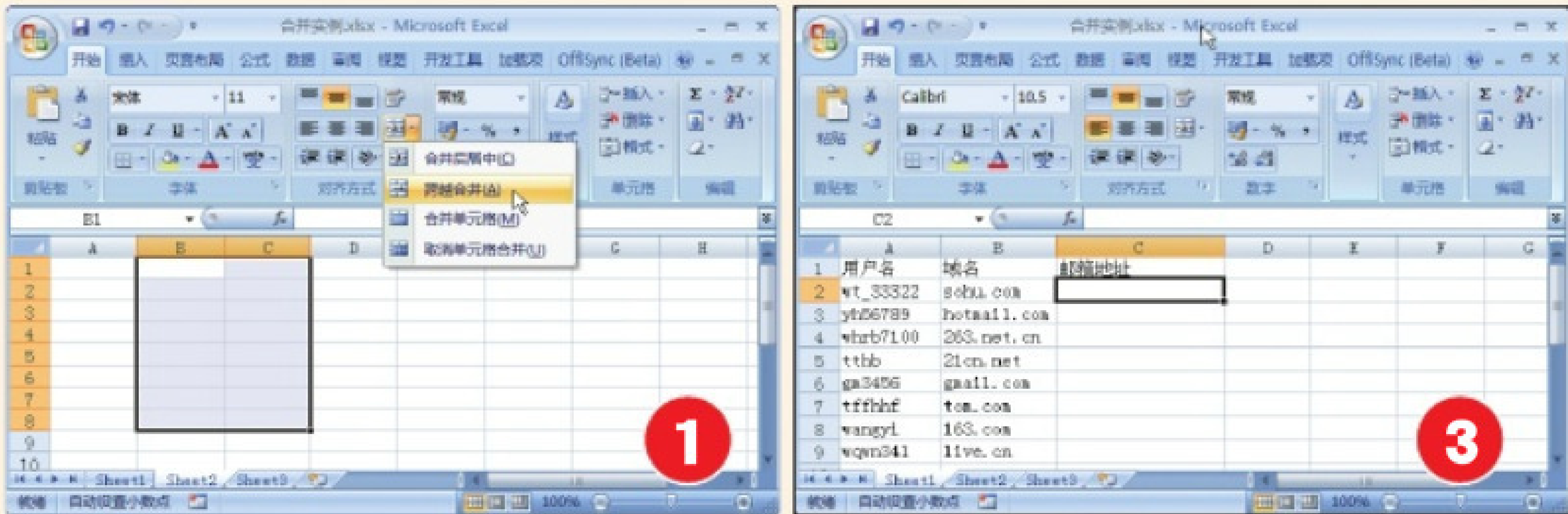
Excel 2007中列的合并

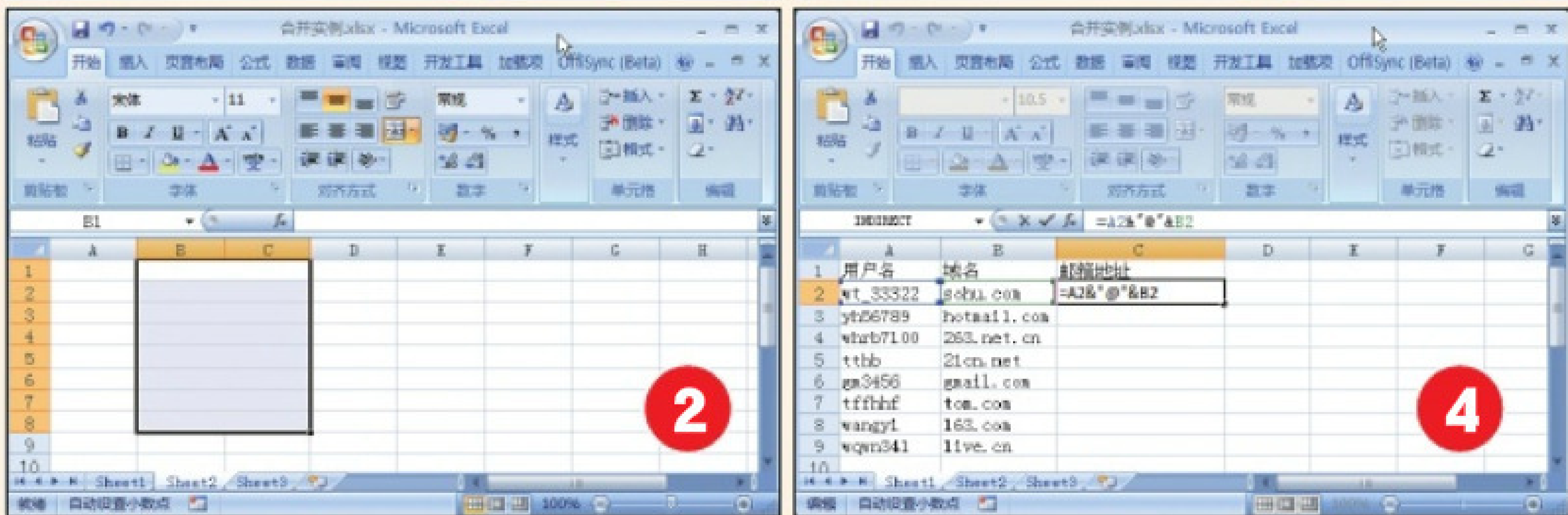
■湖北 南湖秋水

在Excel中合并单元格的基本方法是框选所要合并的单元格区域，选择“开始”选项卡，在“对齐方式”组中单击“合并后居中”按钮即可，我们在制作跨列表格标题时，采用的就是这种方法。如果要将多列单元格合并成一列，那又应该怎样做呢？

实例一：跨越合并

所谓跨越合并，就是将选定的单元格区域中的每行合并成一个单元格。在“开始”选项卡的对齐方式组中点击“合并后居中”按钮旁的下拉箭头，从菜单中点击“跨越合并”命令（图1）。跨越合并后的效果如图2所示，这种合并方法适合于单元格中暂无数据的多列合并。





实例二：单元格数据的合并

如果要将几列数据合并成一列（图3），在工作表中A列的“用户名”和B列的“域名”分属两个单元格，现在我们要将它们合并成“邮件地址”列，如果采用上面的“跨越合并”就不合适了，因为它只会保留每行中第一个含有数据的单元格中的数据。可以用一个公式来解决。

在C2单元格中输入公式：=A2&"@"&B2（图4），并拖曳C2单元格右下角的填充柄到C列下面的单元格中，C列将显示A列、B列数据合并后的内容。

提示：公式中的“&”用来将多个文本连接成组合文本的运算符，我们也可以把C2中的公式改为一个函数：=CONCATENATE(A2,"@",B2)，也能达到相同目的。



编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

Readability：简约式网页阅读工具 ■湖北 南湖秋水

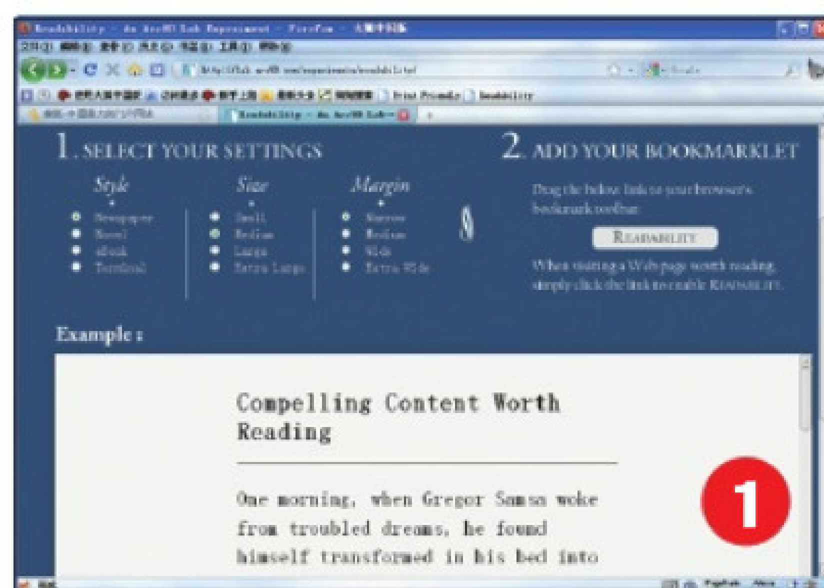
有时打开某些网页时，是否觉得文章的字太小而非常难阅读，或是网站内的图片广告太多，影响了阅读文章的心情，那么可以试试readability这款免费网络工具，通过它可以快速移除这些扰人的网页元素，把网页变得简洁，仅留下你想阅读的内容。

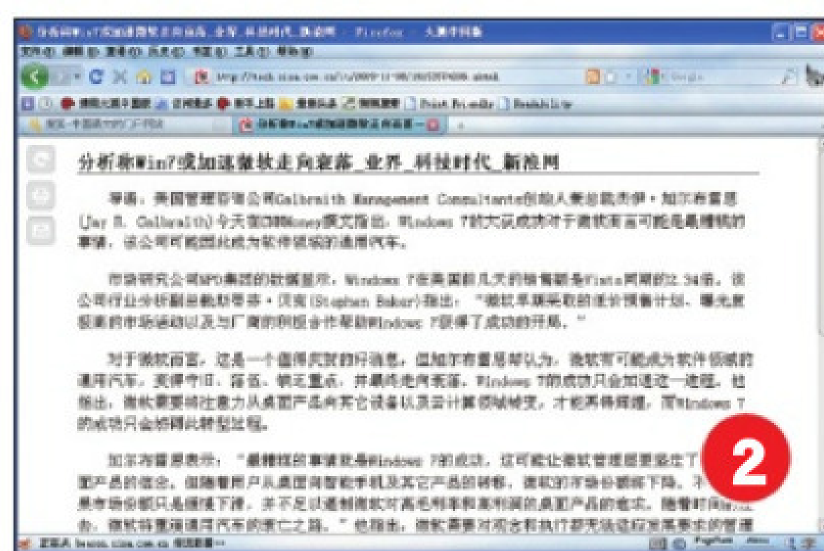
使用方法：

1.首先打开网站：http://lab.arc90.com/experiments/readability/，从“Select Your Settings”处选择网页处理后的样式、字体大小、边距等，建议选择“Newspaper、Medium、Narrow”，下方Example处可以实时预览范例（图1）。

2.设定完后，在“Add Your Bookmarklet”处将“Readability”按钮拖拽到你的浏览器工具栏内，或是在上方单击右键，把该链接加入到书签（IE用户选择“添加到收藏夹”）。

3.加入完成后，只要在任意网页内单击工具栏上的“Readability”按钮，就可以立即清除所有样式，并以之前设定的样式呈现出来（图2）。网页左上方还提供了3个按钮，使用者可以用它们快速对这个页面进行处理，从上到下的含义分别为“回到原始网页”“打印该页面”“把网页以E-mail寄出”。



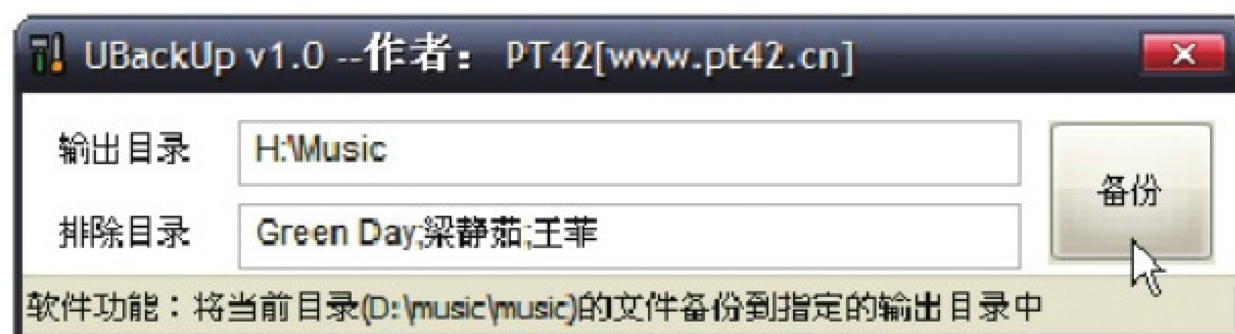


U盘备份，一键完成 ■山东 素数

对重要文件进行备份已成为U盘的用途之一，但对音乐、文本存档等经常改动的资料，频繁手动备份往往使人厌烦。使用U盘备份工具Ubackup（下载地址：http://www.crsky.com/soft/14241.html），如此繁琐的工作便可轻松完成。

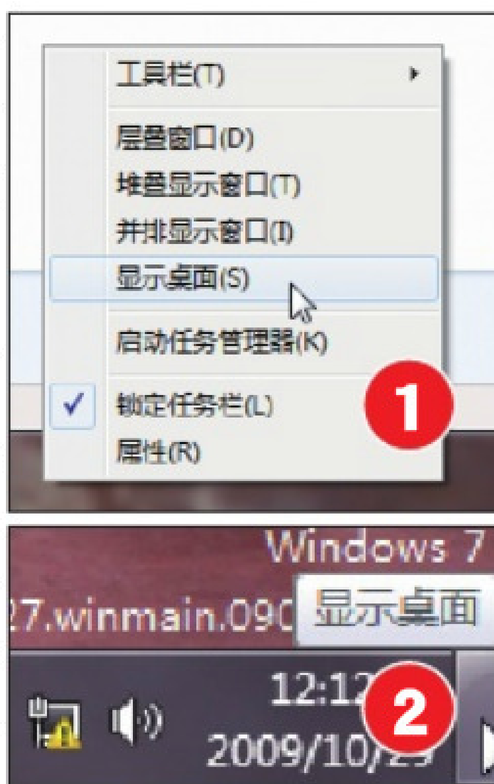
将U盘备份工具的执行文件Ubackup.exe存放到需要备份文件所在的目录中，执行该程序，将“输出目录”设置为U盘的备份地址（如下图），若有不需备份的目录，可在“排除目录”中添加。设置完成后点击“备份”按钮，程序便会扫描更新或发生改变的文件，并将其自动复制到输出目录中，而跳过未发生变化的文件。同时，输出目录中的多余文件将会自动删除。

同理，若要将U盘中的备份资料同步至其他电脑，只需将Ubackup.exe文件存放在U盘的备份目录下，将“输出目录”改为另一台电脑的保存地址，轻点“备份”，同步工作便可立即进行。



Windows 7“显示桌面”三法 ■山东 贾培武

在Win7中，快速启动工具栏和任务栏的功能被合并了，但这对于那些习惯使用快速启动工具栏“显示桌面”按钮的用户有些不太习惯。其实，在Win7中要使用被窗口盖住的桌面，可以使用下述三法：1.按“Win+D”键，这个在早期版本的Windows系统中也可以用；2.右键单击任务栏，在弹出的快捷菜单中单击“显示桌面”（图1）；3.单击任务栏最右侧的“显示桌面”按钮（图2）。



投入LibFetion的怀抱 ■山东 小沛

飞信（Fetion）实现了电脑与手机的即时联系，但可惜只能在Windows平台下使用，而且资源占用也较高。LibFetion的出现给广大用户带来了一个新选择，LibFetion不仅支持Windows，还可以在Linux、Mac OS以及移动平台下使用，资源占用也相对降低，下载地址：http://www.libfetion.cn。

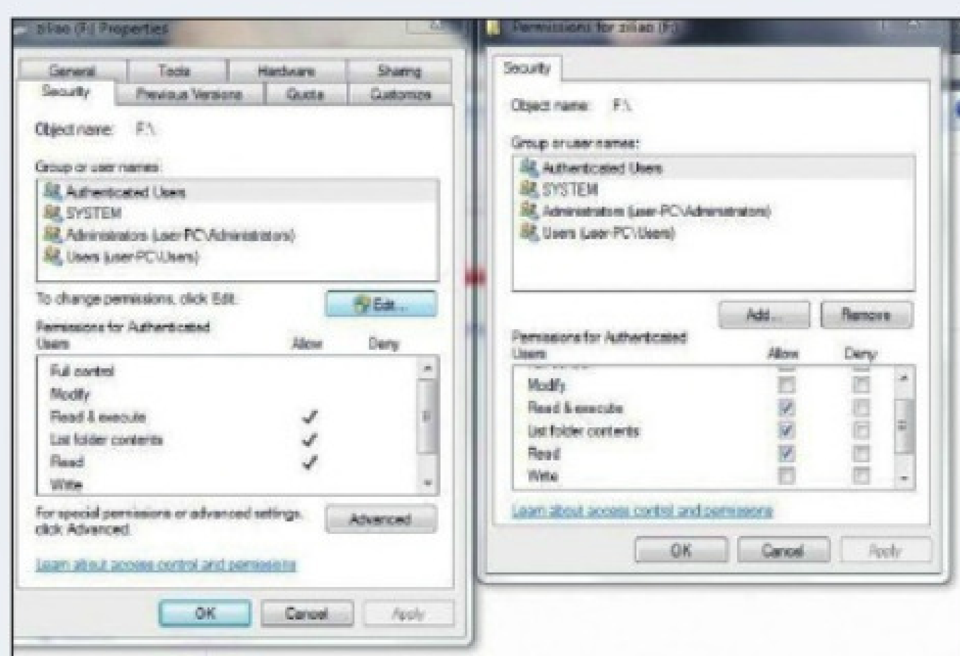


客座专家 龚胜

关键词：Windows 7 安全问题

问：微软已于日前正式发布了其新一代操作系统Windows 7，在网络和电子商务日益普及的今天，我们都很关心操作系统的安全防范，这里请教一个问题，就是在安全方面，Windows 7和Vista的主要区别是什么，或者说Windows 7在安全方面有哪些改进？

答：Windows 7操作系统是在Vista基础之上构建的，基本安全技术依然采用了SecurityDevelopmentLifecycle（安全开发生命周期），这也是Vista最核心的安全技术。不过Windows 7对Vista中饱受争议的UAC进行了改进，在保障安全的同时让UAC更加人性化。Vista中你可以通过组策略（Group Policy）来完全禁用UAC功能，但是这并不可取，因为容易使系统受到攻击，而且家庭版Vista并不包含组策略编辑器，因此用户必须通过编辑注册表来禁止提示信息，操作比较麻烦。而在Windows 7中，用户能很方便地控制UAC功能。



Windows 7具备更多的安全设定

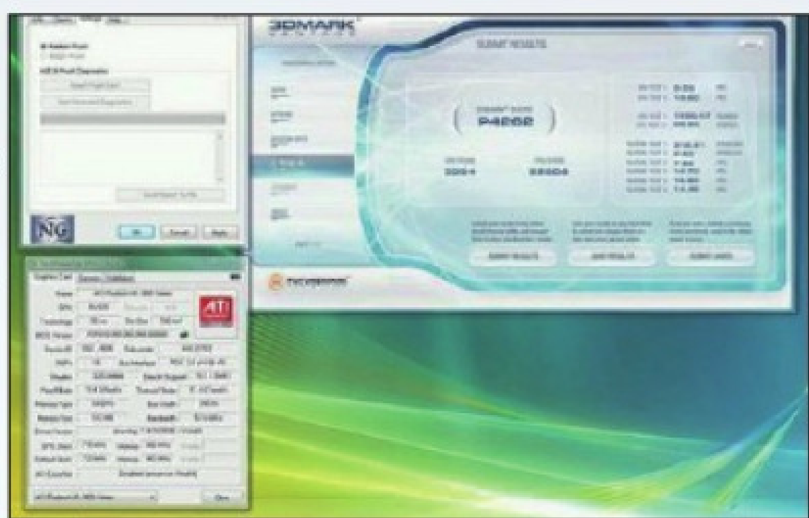
在安全方面，Windows 7其他改进功能还包括新的SmartScreen过滤器和Clickjacking防御技术，这两个技术主要部署在IE8中。这样能在用户上网时构筑主动保护机制，使用户不会在未知情况下获取和运行恶意代码。另外还有其他一些新的安全功能，如AppLocker能够帮助控制在自我环境中执行的应用程序，总体来说，结合了IE8的Windows 7能提供更灵活的安全保护，有效防止恶意软件入侵及攻击。

关键词：物理加速 AMD显卡

问：我是个游戏爱好者，最近比较关心物理加速技术的相关话题，请问该技术主要用途是什么？另外还有个问题请教一下，就是nVIDIA早已借助驱动程序改进，实现了在数款中高端显卡上开启硬件物理加速的目的，请问ATI显卡支持能否支持物理加速技术呢？

答：物理加速技术是近期显卡和游戏领域比较热门的话题，相关详细情况本刊有多篇文章提及，这里就你所提到的两个问题简要回答一下。所谓物理加速技术是3D技术的改进，改变了3D特效过分依赖渲染技术的现状，其目标是让3D世界活起来，赋予其灵气，让场景真正具备“自然”的属性，达到对现实世界最大程度的模拟。很明显这对游戏爱好者无疑是天大的好消息，在该技术支持下，电脑游戏会越来越逼真，让我们获得更多的游戏乐趣。

Physx物理加速技术由NVIDIA率先投入到实践，目前大多数支持CUDA技术的显卡都可以开启对物理加速的支持。而AMD和Intel-Havok的合作并未取得明显成果，好在经过高手努力，PhysX驱动也可以用在AMD显卡上，由于PhysX物理技术最初是独立开发的，而NVIDIA和AMD的主流显卡都支持通用计算，因此理论上说PhysX技术并不会排斥AMD显卡，具体方法和步骤，大家可以自行登录NGOHQ.com查阅。



部分AMD显卡也可开启物理加速

关键词：电脑噪声 减轻

问：我的电脑才买3个多月，最近在天气转凉后开机时会发出比较明显的“嗡嗡”声音，运行一段时间后，噪声会减弱，但仍然感觉机箱内发出的噪声不小，请问原因何在，如何减轻电脑工作时发出的噪声？

答：电脑机箱中存在一些机械部件，工作时的噪声主要就是由这些部件发出。首先电源、CPU及显卡风扇是最大的噪声来源。尤其在在气温较低或环境不洁的情况下，风扇的润滑油容易失效，导致发出很大的噪声，而运行一段时间后风扇轴承温度上升，噪声又会有所降低，这种情况比较常见，一般不影响正常使用，可以不必理会。如果噪声的确太大，请打开机箱，取下发出噪声比较明显的风扇，清洗加油或更换。

除了因为风扇润滑油失效会产生比较明显的噪声，噪声也可能由硬盘、光驱等设备引起。现在硬盘和光驱的工作速度越来越快，相应产生噪声也越来越大。除了尽量使用低噪声产品，也可采取一些特别措施尽量减轻噪声，比如采用橡皮筋悬吊法消除硬盘的震动噪声。

关键词：WinRAR 压缩效率提高

问：因工作需要，我经常使用WinRAR压缩大量文件，机器配置为最新的四核处理器，但感觉速度还是有些慢，请问如何提高WinRAR的压缩效率？

答：建议你使用v3.61版以后的WinRAR，新版本都支持多线程的压缩算法，有效提高了在有多个CPU、多核CPU和使用超线程技术的处理器的计算机上的压缩速度。WinRAR高版本对多线程和多核处理器的支持是默认启用的，如果你感觉有疑问，可在“设置”对话框的“常规”部分中确认其已经开启。在命令行模式你也可以使用“-mt”（线程开关），来控制多线程功能的启用。你还可以将“多线程”选项添加到“性能和硬件测试”命令中，这样你可以直观比较常规和多线程版本的压缩算法的性能差异。另外在压缩大量文件时，我们可以根据具体需要来设置合适的压缩率，也可以提高压缩效率。

关键词：非智能手机　多任务

问：我以前一直用多普达及诺基亚的智能手机，最近因为感觉智能手机在反应速度和耗电等问题上不太尽如人意，换了一台非智能手机，最让我不习惯的是这台手机无法进行多任务操作，比如在聊QQ时如果要拨打电话的话，就必需先退出QQ才行，请问非智能手机在多任务支持上都很弱吗？是否有非智能机可以实现JAVA程序后台运行？

答：非智能手机对多任务的支持情况比较复杂，大多数非智能手机只能实现音乐或收音机的后台播放，可以在听MP3音乐或收音机的同时进行收发短信等操作，但是很多非智能手机在上网或使用JAVA软件时就不能听歌了，更谈不上JAVA后台运行。总体来说由于软硬件配置和厂商行销策略等多方面原因，大多数非智能手机的多任务功能都很弱。不过也有例外，就是索爱的大多数中高端非智能手机都支持JAVA后台运行，甚至可以同时运行多个JAVA程序，比如通过特殊手段，可在索爱非智能手机上运行两三个JAVA QQ，后台听歌更不在话下，的确比较强大。当然现在也有部分使用MTK平台的国产手机支持JAVA后台运行了，比如联想X1和OPPO S700。



通过修改配置文件K790可运行多个QQ

关键词：远距离 共享上网

问：我是名上海读者，请教你一个问题：我有一个开网吧的朋友，使用光纤接入，我家离我的朋友网吧有一公里左右，我想和他共享上网，请问有什么简单方法能够实现？

答：你提到的问题实际上就是相隔一公里的电脑如何连网，大家知道采用最常见的双绞线，最大连网距离只有一百米，尽管可通过级连设备适当增加连接长度，但要通过普通设备连接相距一公里的两台电脑显然是不现实的。目前使用光纤连接可达两公里（不用中继器），但配套设备的价格是一般家庭用户无法承受的，实际施工也不大可能，当然两台电脑远距离点对点连网还可以使用两台Modem通过拨号对连的方式实现（或使用DDN专线等方式），但这样会产生巨额的通讯费用，而且速度也不快，显然失去了你共享上网的本意。因此对普通个人用户而言，要实现低成本远距离联网，唯一比较靠谱的方法就是使用无线连网的方式，如果你家和朋友网吧间没有高大建筑遮挡，使用大功率Wi-Fi网卡和增强型无线路由器就可以联网，如果环境比较复杂，就需要选择合适的地方安装定向高增益天线来连接，甚至可能需要进行桥接。



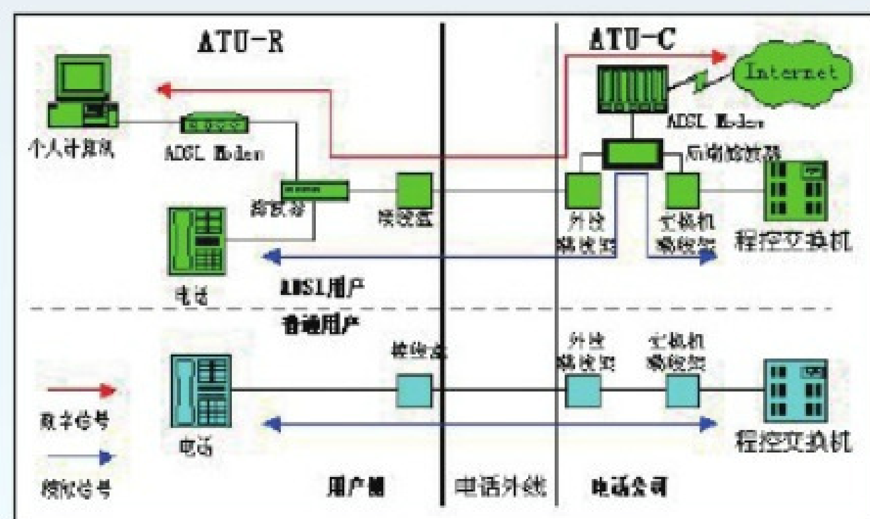
使用定向增益天线可大大提高Wi-Fi连接距离

关键词：安装ADSL 距离问题

问：最近我想装ADSL，但去申请时电信部门说因为我家距离电话交换机太远不能安装ADSL。我十分渴望能用上ADSL，不知道这种情况能否解决？ADSL和距离有关吗？它不也是用电话线进行拨号吗？

答：这个问题电信部门并没有乱说，如果距离电话交换机太远的确无法安装ADSL。一般安装ADSL，电话局与客户端之间的最大距离不得超过4公里，如果距离过长，即使装上ADSL的设备也无法上网，或者速度慢、使用不稳定。这个问题在机房比较密集的大城市中心区域通常不会出现，但在一些中小城市或大城市郊区的确存在。

要说清楚这个问题，我们首先应看看ADSL的工作原理：ADSL是靠什么实现在普通电话线上高速传输的呢？这就要归功于它先进的调制解调技术。在DMT调制解调技术中一对铜制电话线上0～4kHz频段用来传输电话音频，用26kHz～1.1MHz频段传送数据，并把它以4kHz的宽度划分为25个上行子通道和249个下行子通道。输入的数据经过比特分配和缓存变为比特块，再经TCM编码及QAM调制后送上子通道，因此ADSL使用的电话线频率要比普通的模拟Modem高得多，故需使用特殊的设备，也对距离很敏感。

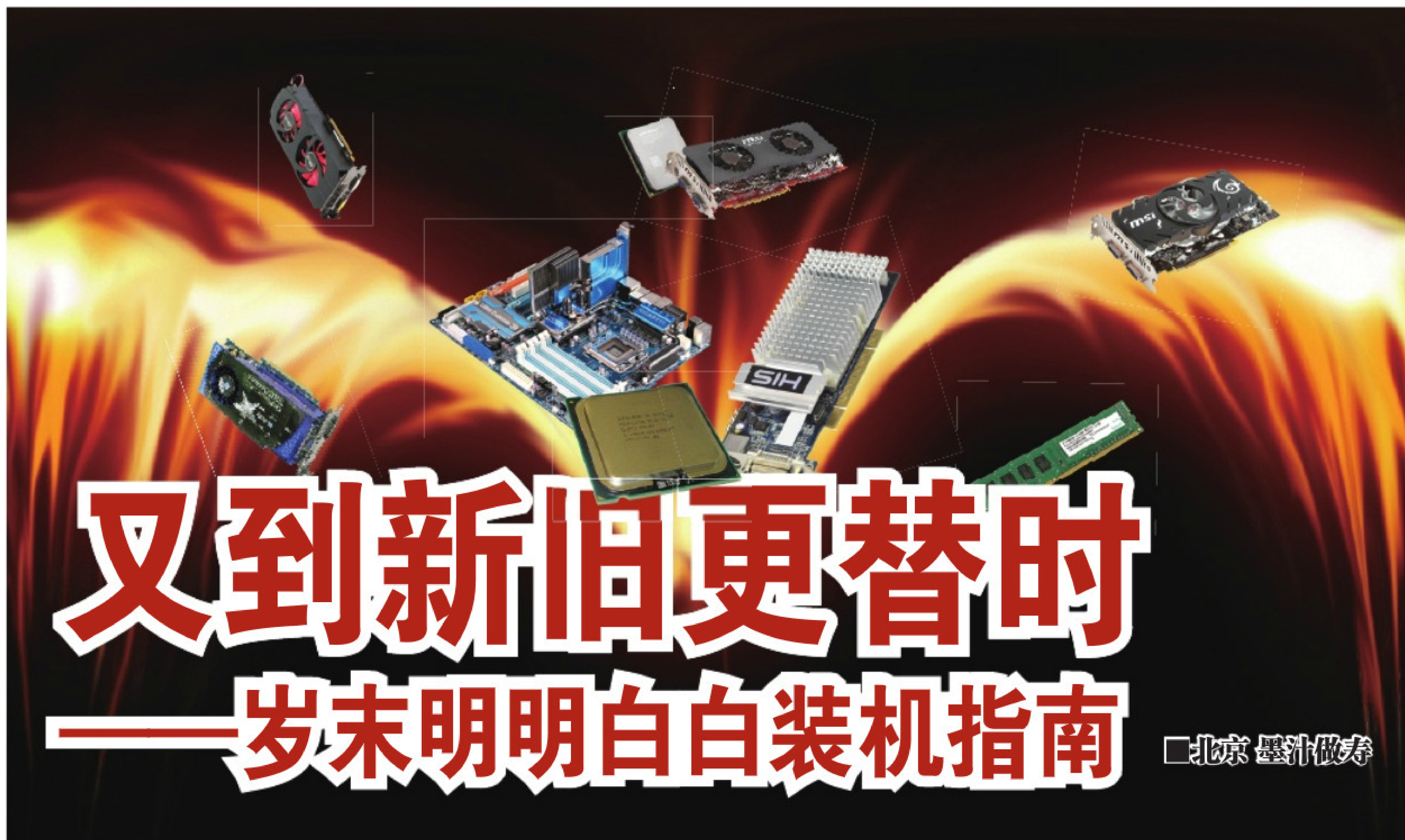


ADSL连接示意图

关键词：数码相机 热噪点

问：我是名数码摄影爱好者，有个疑问请教一下，就是我发现在同样的ISO设定下，在气温较高的夏季拍摄的照片噪点要严重一些，而在寒冷的冬季，噪点情况相对要好很多，请问原因何在？

答：由于成像原理限制，数码相机感光器件存在诸多原因会导致拍摄的图片出现噪点，其中与日常拍摄关系比较密切的是所谓“热噪点”，产生热噪点的直接原因在于暗电流，就是在没有入射光时光电二极管所释放的电流量，理想的影像感应器暗电流应该是零，但实际状况是每个像素中的光电二极管同时又充当了电容，当电容慢慢释放电荷时，就算没有入射光，暗电流的电压也会与低亮度入射光的输出电压相当，从而导致噪点出现。因暗电流导致的热噪点是影响数码照片画质的重要因素之一。很明显，热噪点和温度关系密切，通常温度越高，热噪点会越严重，像大型天文望远镜在长时间曝光时，感光器件甚至会被浸入到液氮中冷却。因此一般数码相机在低温环境下拍摄的照片会比高温时要“干净”，我们尽量不要让数码相机在温度太高的环境下使用，当然温度过低也不行，因为普通民用数码相机在气温低于-10℃的情况下使用会出现快门粘滞、电力不足等异常。



又到新旧更替时——岁末明明白白装机指南

■北京 墨汁做寿

前言

2009年即将过去，新的一年和新的假期都在向我们招手，年底的大量游戏大作和新操作系统也撩动着我们的心，相信很多朋友已经开始筹划在新的年度里更新或者重新装备自己的爱机了吧。而在这一年中，作为业内的一员，笔者非常明显地感觉到DIY市场与往年相比出奇地平淡。

尽管新产品推出速度放慢，但市场中的各种改型产品和价格调整却并没有停滞，很多年初还要仰视价格的产品，现在已可以用更加合理的价格得到。在纷乱的市场中，我们怎样挑选最符合自己需求的产品呢？我们希望以自己的努力，为大家梳理一下思路，更合理的购买产品。例如在处理器挑选时，我们可以找到一些客观反映处理器能力的测试数据，让大家更直观的看到各种不同核心、频率、缓存的产品到底对我们的使用有何影响，比较遗憾的是，型号更加复杂的显卡产品，我们暂时没有想到一个不受其他配件影响的测试成绩进行客观对比，只好根据笔者的经验和它们的配置来判断其能力了。

那么让我们从决定性的大脑——处理器开始，浏览一下2009年底的市场吧。

酝酿变革，处理器市场

2009年底到2010年初的DIY市场中，处理器无疑是最引人注目的产品。AMD的45nm核心处理器在2009年下半年才逐渐形成了全面的市场覆盖，终于具有和酷睿2处理器一较高下的能力，Intel却又准备抛弃广受好评的酷睿2核心，转向酷睿i7和酷睿i5以及更新颖的集成显示核心处理器。由于AMD与Intel双方均采用了比较保守的升级方式，并没有采用专为新处理器设计的芯片组，也不需要更新内存和各种主要接口，因此其在配套厂商方面受到的压力比以往要小得多，用户唯一需要关心的，就只有处理器本身的价格。

一、相对稳定的低端市场

在500元以下的低端和1000元以下的中低端处理器市场中，45nm产品已经在逐渐取代老款，尽管因为库存和市场定位等问题，在最低端市场上一些老产品仍然有一定的活力，例如价格不足300元的AMD 速龙64 X2 4600+，在性能上完全可以满足目前的主流应用。

不过对于大多数用户而言，我们更推荐采用接近500元的新核心AMD 速龙 II X2 2XX和Intel奔腾双核E5X00系列产品。毕竟Windows 7的魅力无法阻挡，相信大量用户会跳过Windows Vista直接换装Windows 7。虽然这一操作系统确实比Vista要流畅得多，但是我们老以为它对硬件的要求真的和Windows XP差不多，那就大错特错了，因此最好能选择



硬件在更新换代，同时主流操作系统也将快速过渡到Windows7

性能更出色的处理器和更大容量的内存与其搭配。

在低端处理器中，AMD产品在性价比上占一定优势，不过随着价格的上升，优势逐渐下降。例如我们上面提到的速龙64 X2 4600+、定位略高的AMD 速龙Ⅱ X2 245等，与同价位的Intel E1400/E2210/E5300等产品相比，缓存和频率的优势让它拥有更好的性能，而且超频能力也相当不错。

升级能力方面，400元以下的AMD处理器全部为AM2和AM2+接口，选择AM2+主板的情况下，可以升级到未来的AM3处理器，只是无法使用主流的DDR3内存，而速龙Ⅱ X2本身是AM3接口，升级毫无问题；Intel的LGA775接口也可以直接升级到高端多核酷睿处理器。

推荐产品

1.适合升级、低端用户：AMD速龙64 X2 4600+

这是一款生命力非常强的产品，目前其价格仅有相当诱人的299元，在300元以下价位中，其性价比基本上是无敌的，因此我们在这一价位仅选择了这一款产品。唯一的问题是它采用的AM2接口，升级受到一定限制。这款处理器采用较老的65nm生产工艺，Brisbane内核，主频为2.4GHz，二级缓存512kB×2，支持SSE3指令集。



2.适合学生、上网、办公用户：AMD速龙Ⅱ X2 245

采用羿龙Ⅱ核心的速龙Ⅱ双核处理器将是未来AMD的低端主力，速龙Ⅱ X2 245核心代号Regor，采用45nm制造工艺，主频高达2.9GHz，二级缓存达到了2MB，而且采用AM3接口，可以支持目前主流的DDR3内存。



3.DIY的最佳选择：Intel奔腾双核 E5300

作为取代E1XXX系列的新一代低端产品，奔腾双核E5300从规格上中规中矩，它采用的是酷睿2核心，核心代号Wolfdale，配置主流的2MB二级缓存，45nm制造工艺。其实它最大的特色在目前看已经很落伍的800MHz FSB和相对较小的发热量，因为这给它带来了直接超外频的方便性和可行性。



在这一档次中，由于E5300在外频方面的劣势非常明显，因此多数应用中都要比X2 245表现差一些，不过差距并不是很大，基本上可以看作主频差距造成的，因此E5300只要进行一定的超频，两者的性能差距就可以抹平甚至反超。

二、精彩的中端市场



AMD的羿龙Ⅱ处理器性价比不错，适合中高端玩家



酷睿2 E8XXX处理器性能很好

在500～1000元的中低端市场中，酷睿核心已经完全可以和AMD产品分庭抗礼，至少不会出现最低端市场赛扬E1200与速龙64 X2 4600+对抗这样完全一边倒的情况。而这一价位的处理器，从性能上看也是最适合内地大部分玩家的。

在这一档次的处理器中，包括Intel奔腾双核E6XXX系列，酷睿2双核、四核处理器。AMD则全面转向羿龙甚至羿龙Ⅱ核心，包括双核、三核、四核处理器。如此多的处理器类型也让选择变得非常多样。

奔腾E6300和酷睿2 E7300是两款相当不错的家用级双核产品，它们都采用Wolfdale核心，使用1066MHzFSB，不过E6XXX系列采用2MB二级缓存，而E7XXX则拥有3MB二级缓存。其价位都在550～650元之间。

在更高的价位上，例如700～800元，就可以得到最强大的酷睿2双核产品E8XXX系列，其高达6MB的二级缓存使其更适合高密度高强度运算，1333MHz FSB则可以更快地和内存、显卡交换数据，因此更适合3D游戏爱好者。

至于资金更充裕的高端玩家和准专业用户，目前千元以下的Intel四核处理器符合他们的需求，例如960元左右的Q8200和最新的赛扬四核Q7600，不过需要注意的是，尽管拥有更适合平行运算的4个核心，但是Q8200主频为较低的2.33GHz，而且二级缓存也只有4MB，所以在某些应用中可能反而不如较高主频和缓存的E8300处理器。赛扬四核处理器的外频仅有可怜的800MHz，不超频的情况下成绩也相当不理想。

AMD也许在最高端处理器方面无法和Intel抗衡，但通过价格战，让它的处理器在中档价位上同样非常具有很强竞争力。例如500～600元，用户就可以得到

主频高达3GHz的羿龙 II X2 545、三核心和四核心的羿龙8XXX/9XXX，不过后者采用羿龙第一代核心，AM2+接口和65nm生产工艺显得有些落伍。

AMD新的羿龙 II 核心三核、四核处理器最低也仅需要700元左右，而且在市场细分方面更甚于Intel，例如700～800元价位中，可以选择没有三级缓存的速龙 II X4 620、也可选择带有2MB三级缓存的羿龙 II X3 710。而900元以上则有4MB三级缓存的羿龙 II X4 810和6MB三级缓存的羿龙 II X4 925、羿龙 II X4 920（AM2+接口）。

而在羿龙 II 系列处理器中，特别要注意的是羿龙 II X4 920/940两款处理器，它们可以看作是45nm工艺制程的试制品或者说为了抢占市场的敢死队。他们尽管拥有新的K10核心，但却使用AM2+接口，仅支持DDR2内存，因此不太适合新装机用户，倒是更适合升级选择。

推荐产品

1.中高端家用型



（3）羿龙 II X2 545

这是一款保留了6MB三级缓存的双核新羿龙产品，羿龙 II X2 545主频达到了3GHz，除了配置3级缓存外，其他规格与上文中的速龙 II X2 245完全一样。在测试中，6MB三级缓存让这款处理器在性能方面有明显提升，在主频非常接近的情况下，整体成绩提升10%左右。



（2）酷睿E6300

作为Intel最低端的酷睿处理器，实际上就是E7XXX的减配产品，E6300同样采用Wolfdale核心，1066MHz FSB，不过二级缓存从3MB减为2MB，价格则有近200元的差距。而在测试中，尽管主频相同的两者确实存在性能差距，但笔者认为差距不大，不需要用200元来追求这么一点性能提升，何况E7400的价位也过于接近性能高得多的E8200。

（3）酷睿2 E8200



作为Intel最高端的酷睿双核产品，E8XXX系列的6MB二级缓存和1333MHZ外频，都远远高于E7XXX系列，因此尽管2.66GHz的主频略低，但E8200性能明显高于E7400，价格又仅相差几十元，所以性价比反而要更高一些。

2.三核新概念：羿龙 II X3 710

不可否认的是，虽然已经推出了很长时间，不过三核处理器在市场上还不为大多数人熟悉，大多数人更愿意选择主流的双核、四核产品，甚至在一些略懂电脑的人看来，其特殊的核心数量配置可能反而影响一些软件的正常运行。

不过目前三核处理器在软件兼容性方面并没有表现出严重问题，而在测试中，也有不少支持多核心的应用软件能从其多出的一个核心中受益。例如在于主频更高的E7400的对比测试中，羿龙 II X3 710的大多数成绩有20%以上的优势，甚至有一半项目的优势达到了30%。另外有一部分X3 710可以破解为四核产品，对DIY高手来说，更是不可多得的产品。



3.低价感受四核，适合高端DIYer：



（1）速龙 II X4 620

羿龙核心的速龙，这又是一款被去除了三级缓存的产品，它采用45nm制造工艺Propus核心（但也有部分采用Deneb核心，可以破解得到三级缓存），AM3接口，主频2.6GHz，二级缓存2MB。

（2）赛扬 Q7600



作为赛扬版的四核处理器，这款产品的配置被严重阉割是肯定的，不过它最重要的缩水也是最重要的卖点，那就是仅有800MHz的外频，使其具有非常不错的超频潜力。它采用Yorkfield核心，45nm工艺制造，主频达到2.7GHz，二级缓存为2MB。

需要注意的是，这两款四核处理器在规格上都存在非常明显的不足，因此很难完全发挥其四核心的处理能力。不过也都有补救的措施，例如部分速龙II X4 620采用Deneb核心，可以破解其三级缓存，而赛扬Q7600超频之后性能也会有大幅提升。速龙II X4 620处理器表面第二行编号不同，表明采用了不同的核心，AADAC或CADAC=Propus、CACYC=Deneb。

4.半专业用户和中高端玩家：

（1）羿龙II X4 925



作为目前AMD最高端的家用处理器系列，羿龙II X4 9XX拥有6MB的三级缓存以支援四个核心的运算需求，它采用Deneb核心，45nm工艺制造，二级缓存为2MB，主频则为2.8GHz。这款产品与羿龙II X4 810价格很接近，但主频要高200MHz，三级缓存高2MB，更值得推荐。

（2）酷睿2 Q8200



这款处理器当年也被认为是四核平民化的代表作，它采用45nm工艺，Yorkfield核心，FSB 1333MHz，配备4MB缓存。这款产品最大的问题在于较低的主频，2.33GHz的频率在我们所有推荐的处理器中也是最低的，因此和羿龙II X4 925的性能对比中处于下风。

由于千元以下市场中的产品目前异常丰富，因此造成千元以上价位的产品线变得比较单薄，例如AMD就只有羿龙II X4 9XX系列的高主频型号。Intel的酷睿2也仅有Q9XXX完全处于这一价位。当然千元以上，特别是1500元以上市场，酷睿 i5和酷睿 i7才是真正的主角。

推荐产品

1.专业用户：

酷睿 2 Q9450

笔者一直认为，酷睿2 Q9XXX系列在拥有了12MB缓存之后，才是真正完善的酷睿四核产品。酷睿2 Q9450采用45nm工艺，Yorkfield核心，FSB 2.66GHz，外频1333MHz，二级缓存为2×6MB。它与同频率仅配置6MB缓存的Q9400相比，性能有明显提升，说明多核处理器非常需要这样的大容量缓存。



2.追求新鲜的用户：

（1）酷睿 i5 740



对于资金宽裕的用户，Intel 的酷睿 i5/i7处理器无疑是最新潮的选择，LGA1156 接口的 i5 740 采用 Lynnfield 核心，45nm 工艺制程，主频 2.53GHz，二级缓存为 1MB，三级缓存则达到 8MB，支持双通道 DDR3 内存。如果对 i5 的性能不满意的话，这一接口还有升级至四核 i7 的潜力。

（2）酷睿i7 920



价格高达1850元的i7 920代表着未来Intel高端处理器的方向，它采用45nm制程Bloomfield核心，2.66GHz主频，四核心设计，二级/三级缓存为1MB/8MB，另外还支持三通道DDR3内存,配合QPI总线，使其内存带宽相当惊人。

应该说目前酷睿i5/i7的价格仍然显得有些过高，例如i5的价格竟然直追四核的酷睿2 Q9450，但i5在性能上还是无法与其相比的。

紧随处理器发展，旧面孔唱主角的芯片组市场

2009年的芯片组市场显得波澜不惊，新产品少得可怜，旧势力仍然牢牢的控制着市场，这与目前两家主要的处理器厂商新的升级策略有很大关系。

Intel方面，4系列芯片组仍然是LGA775平台的主流，唯一的变化大概就是3系列芯片组已经基本被淘汰，从G41到P45的完整产品线构成了LGA775平台的几乎全部，NVIDIA和AMD产品在Intel平台上也几乎已经没有任何实质动作了。需要注意的是，尽管芯片组没有什么变动，但Intel也在进行着一些小的升级，例如采用更换南桥的方式为芯片组增加RAID、HDMI输出能力；提升集成显示单元能力以应对未来的Windows7；增加对DDR3的支持等。作为面向未来的产品，针对Core i5的P55和针对Core i7的X58是年内的新面孔，但却离普通消费者非常遥远。

AMD平台上，自家的780和790系列仍然是主角，不过随着AM3处理器而有一些小小的变化，至于有些宣传所谓的支持DDR3则是比较搞笑的说法，因为内存控制器在处理器当中。目前AMD的高端主要是790FX/GX，中端为785G/780G，低端则为780V和760G。也许2010年AMD就将推出酝酿已久的8系列产品，但至少在目前，看起来AMD平台芯片组的变化似乎更少一些。

年内AMD平台最大的亮点大概就是785G，它集成了RADEON HD4200显示单元，因此在图形性能上有了新的进步，将Intel的集成显卡远远抛在后面，作为中端产品，具有了和更高档的790GX一较高下的能力。



P45仍是主流用户最有性价比的选择



790FX是AMD目前最高端的主板芯片组

比较遗憾的是，2009年中NVIDIA在传统芯片组市场上的退意已经非常明显，曾经创造了nForce辉煌，贡献了SLI技术的NVIDIA芯片组将逐渐离我们远去了。

由于2009年芯片组格局变化不大，因此我们对以前介绍过的诸如G41、790GX等芯片组及主板不再赘述。大家可以参考我们以前的攒机文章。

一、Intel平台

1.未来主流P55


P55是英特尔首个单芯片主板平台

P55芯片组是Intel 5系列芯片组中的一员，作为新架构平台的中枢，和以前的Intel芯片组相比，差别相当巨大。所谓的P55芯片组，实际上仅仅是一块芯片，因为Core i5已经集成了内存和PCI-E控制器，因此P55芯片实际上是传统南桥+扩展PCI-E控制器的组合。

P55芯片组的P字头，表明这是一款面向主流平台的产品，将支持SLI技术，但却无法输出集成型LGA1156处理器的显卡数据，这些处理器将搭配未来的H55、Q55等芯片组。

作为未来的主流产品，尽管Core i5的价格仍然偏高，但P55主板的价格却已经逐渐进入了主流，很多主板报出了799甚至699元的价格。

推荐产品

捷波蓝光X-BLUE P55


799元

这款产品尽管价格比较低廉，但在做工配置方面，还是比较让人满意的，它配置了双PCI-E 16×和双PCI-E 4×插槽，4条内存插槽，P55芯片上也配置了大块散热片。板上还提供eSATA接口，S/PDIF光纤/同轴输出接口，CMOS清除按键等。

推荐产品

华硕P6T SE


1670元

华硕推出的这款产品，不仅拥有很不错的价格，同时在规格做工上都没有明显缩水，因此是笔者最推荐的Core i7高性价比搭档。华硕P6T SE采用Intel X58+ICH10R芯片，北桥和供电单元散热器用热管连接，南桥上也带有散热片。它提供了三个PCI-E 16×插槽和6个内存插槽，可以支持三通道内存以及CrossFire显卡并联。板上提供了12个USB接口和一个eSATA接口、1394接口、同轴输出接口和光纤接口。

2.高端王者X58

与P55从表面上看就有明显不同的X58芯片组，仍然采用南北桥设计，北桥基本上就是一个被分离出的PCI-E控制器，采用高速QPI总线和i7处理器连接，负责控制外围的大量PCI-E接口（36个通道）。而南桥仍然是标准的ICH架构，其实也就是ICH10R，用较慢的DMI总线连接，负责I/O接口，并提供了主要用于低速接口的另外的6个PCI-E通道。X58支持多种显卡连接方式，包括1×16、2×16和4×8等，而且一些高端主板通过增加NVIDIA提供的芯片，还可以实现3×16、4×16等显卡并联方式。

二、AMD芯片组

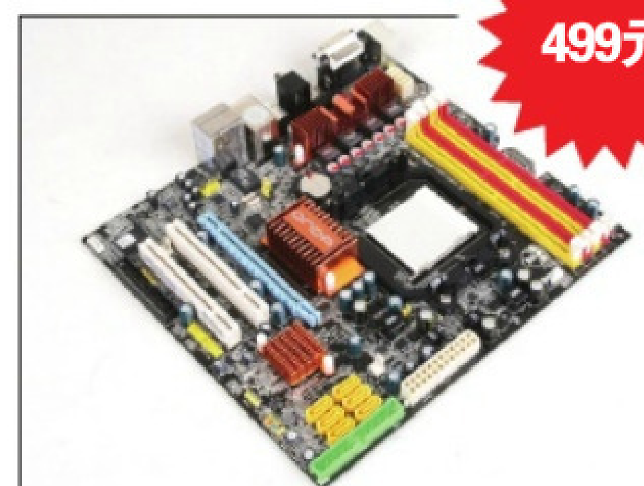
785芯片组

2009年AMD芯片组中，785G是唯一值得关注的产品，它核心代号为RS880，从命名看，785G的定位在780G和790GX之间，属于一款中低端产品，不过因为它推出的时机，恰好配合了45nm处理器的上市，因此也让人对其与新处理器间的配合有所期待。

当然，作为近期稍有的芯片组新作，785G芯片组在不少方面确实有很大提升，它采用55nm工艺制造，集成HD4200核心，支持DX10.1和支持UVD2视频解码技术，支持ACC线性超频技术。不过也有一些精简例如它不支持显卡并联技术；默认搭配的SB710南桥也不支持RAID5。

推荐产品

昂达A785G+魔笛版



499元

这块主板采用小型PCB设计，板载了一颗三星1.1ns-GDDR3独立显存，默认工作频率高达900MHz。它提供了两条DDR2和两条DDR3内存插槽，支持双通道DDR2 1066/800和DDR3 1333/1066内存规格。板载1个PCI-Express ×16插槽，支持独显和集显混合交火模式。

SB710南桥芯片提供6个SATA 3.0Gb/s连接端口，支持多种SATA RAID磁盘阵列模式。在背板I/O接口中，包括VGA+DVI+HDMI视频全接口一级同轴音频及光纤接口。

内存市场，DDR3一统天下

在2009年中，随着AM3处理器的大量上市和Intel 4系列芯片组的普及，当然最重要的是DDR3内存的降价，它已经成为内存市场的绝对主流。

推荐产品

宇瞻1GB DDR3 1333



105元

金邦2GB DDR3 1600(千禧条)（299元）

上述两款内存条都在高频率下，保持了不错的价格。对于一般用户，由于目前32位操作系统的限制，两条宇瞻1GB内存构成的双通道2GB内存容量就足够使用了。至于专业用户和DIYer，则可以考虑高频率的双通道甚至三通道金邦2GB DDR3 1600内存。

至于电源、机箱和显示器、键鼠等产品，由于2009年的板卡接口和规格，显示器尺寸、分辨率等都没有什么变化，因此我们在这里也不再赘述，用户可以参考我们本年度的攒机指南和相关评测、横评等。

显卡市场，DX11来临前的短暂平静

和处理器市场的情况极端类似的显卡，或者说是3D显示芯片市场，NVIDIA与AMD也在进行着激烈博弈，市场已被非常精细地进行了分割，几乎在各个价位都有针锋相对的双方产品，不过AMD已经基本以RADEON HD4000系列覆盖市场，NVIDIA则仍在努力用GT200系列逐个代替已相当老迈的GeForce 9000系列。

在最高端产品方面，最新的DirectX 11无疑是AMD与NVIDIA争夺的热点，AMD已经占得了先机，不仅推出了最高端的RADEON HD5870，并已开始向中端市场发展出了HD5770/HD5750。NVIDIA的新一代显卡最新的消息是还要等到2010年第一季度，我们就不再考虑了。



支持DirectX 11的产品将成显卡市场的新热点

同样，对于复杂的市场，我们仍然强调应用为先的购机思路。例如主要用于家庭上网办公影视娱乐的电脑，选用高端显卡虽然性能上完全没有问题，但不仅有性能过剩的问题，而且在开机和观看电影时，还要承受相当恼人的噪声，笔者觉得不如把这些资金投入到键盘鼠标或者显示器上，会让使用感受有飞跃性的提升。

在产品性能方面，同样由于两大厂商的激烈竞争，已经出现了明显的性能过剩的情况。厂商当然也注意到了这一问题，已经将高端显卡的研发重点放到了提升使用感受，而不是单纯追求更高的处理速度上。比如NVIDIA的GT2XX系列产品更符合它未来软硬件协同发展的需求，可以轻松的在GPU上处理物理引擎，进行科学运算等；AMD最新的RADEON HD5000系列显卡，则通过对多显示器（单卡最多6台，双卡则可达到12台）显示的支持，让用户可以用多个显示器构建环绕显示墙，以超高分辨率或者多窗口方式运行3D游戏或者进行图像处理，极大地提升了临场感和控制能力。

考虑到内地市场的消费能力和我们上面提到的显卡性能表现，我们把介绍的重点也放在了千元以下。这一价位的显卡完全能够在较精细的分辨率下，流畅地运行绝大部分最新的3D游戏大作，可以满足中级甚至高级玩家的需求。出于对技术和性能的喜好，笔者在挑选产品时一般都选择了同价位的较新产品，它们不仅拥有更先进的2D、3D引擎，也有更先进更省电的制造工艺。

一、低端独立显卡，400元以下

最低端的独立显卡，一般都是为了替代集成显卡，在大量2D应用和视频处理时减轻系统负担，提供更好的视频处理能力和更多更好的接口，因此其设计重点也在视频和平面应用，适合家庭办公、上网、视频播放、HTPC等。

在这些应用中，显卡的3D性能并不是非常重要，但2D能力一定要出色，并且最好能提供目前平板电视最普及的高速数据接口——HDMI。另外对于这些用户来说，显卡的一项特殊要求就是“冷静”，以降低功耗，减少影响影音播放效果的噪声。RADEON HD4350和NVIDIA G210两款新型芯片是首选目标，其55nm和40nm制造工艺也让它们在功耗、发热量方面更符合我们的要求。

1.AMD RADEON HD4350

这是AMD最低端的RADEON HD4000系列产品，虽然其3D性能不值一提，但拥有ATI时期就相当让人称道的2D处理能力，加之AMD显卡本来比较重视视频性能，因此可以在低价位上提供高清解码和输出能力。RADEON HD 4350基于55nm工艺制造的AMD RV710核心，是RV620的发展和延续，它采用统一渲染架构，拥有80个流处理器单元，支持DirectX 10.1、Shader Model 4.1。HD 4350集成了UVD2视频引擎，可以轻松实现H.264，VC-1编码格式的高清视频硬解码。

推荐产品

蓝宝石HD4350 256M白金版 1GHM（264元）

HIS HD 4350 Silence Native HDMI 512MB（右图）

七彩虹镭风4350-GD2 CF黄金版 HM512M M25（299元）



我们的推荐产品尽管价格低廉，但却都来自比较有影响的品牌。蓝宝石提供了最廉价的一款，但它采用的是笔者并不推荐的风扇散热方式，而后两款均采用了大型被动散热片散热片，是绝对的静音显卡。这些产品都采用了刀型PCB以降低成本，不过HDMI和DVI、D-Sub VGA接口一个都不少。

这些显卡的显存位宽都仅有64bit，因此在进行3D处理时会显得有些力不从心，不过2D图像对显存带宽的要求并不很高。相对来讲，这些显卡高达2560×1600的分辨率需要比较大的显存容量，因此它们配置了256MB甚至512MB显存，而且通过Hyper Memory，还可以进行内存扩展，完全可以的满足用户的需要。

2.NVIDIA G210

NVIDIA GT210芯片是最新推出的GT200系列产品，与拥有强大3D性能的GT260/280系列不同，它是一款偏向2D和视频处理的低端芯片。GT210采用40nm制造工艺的GT218核心，内建16个流处理器，支持DX10.1，Shader频率1402MHz，具备PureVideo HD全高清硬解码功能，并支持原生HDMI输出。

推荐产品

昂达G210 TC512MB GD2（299元）

铭瑄GT210高清版-TC512M（右图）

双敏速配GF210 V512静音版（299元）



在我们推荐的几款产品中，只有昂达采用了散热风扇设计，其他两款均为完全的静音设计，使用大型散热片进行被动散热。而在内存方面，尽管这三块显卡中都带有512的字样，但实际上均采用了64bit 256MB/128MB的内存配置，只是采用Turbo Cache技术可以分享系统内存。比较有趣的是，这三款刀型PCB产品，没有像对手产品那样用连线提供接口，而是都在PCB上提供了HDMI和D-Sub接口。

二、低端3D显卡，400~600元

由于目前比较流行的网游和单机游戏大都已经3D化，因此对于玩家来说，即使并不想玩最新最炫的3D大作，也最好准备一款有一定3D能力的显卡。前面我们已经提到，最低端的独立显卡往往更重视平面和视频效果，尽管同样可以支持Direct 3D等标准，但3D处理速度并不能满足3D游戏的需求。

在300～450元之间，虽然有RADEON 4650/4670/4750，GeForce 9400/9500（将来可能更名为GT120）/9600GSO（将来可能更名为GT220）等型号，但这些产品的3D处理能力都因为硬件的某些限制而相当低下，并不适合游戏玩家，仅仅是厂商为了细分市场，用阉割、超频甚至改名等不太光彩的手段制造出来的“残缺品”，填充价格空间而已。相对来讲，这一价位比较适合玩家的显卡，笔者认为是450～600元左右的RADEON HD3850/HD4830和GeForce 9600GSO/GeForce 9600GT。

RADEON HD3850是性价比相当高的产品，不过推出时间已经很长，已被新核心取代；GeForce 9600GSO由旧

的GeForce 8800系列更名而来，原用的G92核心性能不错但已经停产，近期很多采用了阉割过的G94核心，性能严重下降。这两款产品虽然市场中还能见到，但实际品质已经很难保证，所以实际上值得推荐的只有RADEON HD4830和GeForce 9600GT了，需要注意的是从这一档次的显卡开始，核心和显存的频率设置对用户就有了比较重要的意义，因此我们在挑选时还要注意同核心显卡的不同设置。

1.GeForce 9600GT

GeForce 9600GT基于55nm工艺制程的G94核心，它采用了DirectX 10规范统一渲染架构，内建64个Streaming Processor处理单元，支持DirectX 10与Shader Moder 4.0技术，支持H.264和VC-1高清视频硬件解码。为了应对目前的大作，应选择开启了全部256bit显存位宽和配置至少256MB显存的产品。

推荐产品

七彩虹逸彩9600GT-GD3 CF黄金版512M N10



499元

该显卡核心频率为600MHz，板载512MB 1.0ns的GDDR3显存，显存频率设置为1800MHz。这是一款相当便宜而且实惠的显卡，散热系统和显存的配置不错，还拥有HDMI接口，不过其他部分的用料就不是很好了，PCB表面相当空旷，从核心频率和辅助供电接口都省略的情况看，它更适合网游等长时间低负载使用的情况。

小影霸GX5盘古版



519元

尽管在价格上这款显卡要比那些仅售499元的产品贵20元，不过在用料方面却是那些499元的9600GT所无法比拟的。它采用全固态设计，尾部的辅助供电接口及复杂的供电单元，说明这是一款适合高强度使用的产品，与其用料类似的产品，价格一般都在599元。作为一款用料比较豪华的显卡，它采用了封闭式热管散热器，可以将热量直接排出机箱，不过问题是需要占用旁边的一个插槽位置。

2.RADEON HD4830

从名称就可以看出，这是RADEON HD4XXX系列的一款低端产品，它基于55nm工艺的RV770核心，内建640个流处理器，支持DirectX 10.1和Shader Moder 4.1技术。在推荐产品的选择中，我们只选择支持其全部256bit显存位宽，容量达到256MB以上的显卡，而且一些型号使用了破解版甚至HD4850芯片，使其产品拥有800个SP单元，购买的时候不妨碰碰运气。

推荐产品

祺祥HD4830战斗版512M DDR3

这是一款非公版（精简版）显卡，最大的优点是价格便宜，仅有499元。它的核心频率为575MHz，配置512MB 1.2ns GDDR3显存，频率1600MHz。它配置了大型散热器，大直径风扇噪声较低，但过高的散热片需要占用旁边的一个插槽位置。这款显卡提供了HDMI和D-sub和DVI接口，没有设置辅助供电接口，因此不太适合超频和高强度使用。



三、中端游戏显卡 600~1000元

由于目前激烈的竞争，我们可以发现两大厂商已经将自己的主力显卡定位从当年的1500元（200美元）和1000元（150美元），逐渐下调到了800元左右（100美元）。也就是说，对于大部分游戏玩家而言，千元以下显卡足可以应对目前甚至未来一段时间的游戏大作，当然这对于收入并不算高的玩家们而言，更是个好消息。

在600元到1000元的价位上，可以选择的优秀产品相当多，比如NVIDIA的GeForce 9800GT/GTS 250，AMD的RADEON HD4850/HD4860/HD4870，后者甚至还提供了最新HD5000系列的RADEON HD5750。

1.GeForce 9800GT/GTS 250

尽管名称上看，这两款显卡似乎属于不同的分代，但实际上都使用了G92核心，不过GTS 250在SP数量、核心频率和显存频率和容量方面要更强一些。它们核心流处理器数量分别为128个和112个，其他则完全相同，内置16个Rops光栅处理单元，显存位宽256bit。支持DirectX 10和Shader Model 4.0特效，支持PCI-E 16× 2.0接口标准，支持SLI技术，支持第二代PureVideo HD视频回放技术，能够完整解码H.264、VC-1编码高清视频。支持HybirdPower节能技术，搭配最新的显卡驱动可以开启PhysX物理加速功能。在挑选产品时，笔者认为这一档次产品配置1GB显存完全没有必要，只是在增加成本后多一个宣传噱头而已，更重要的是做工和用料。而在同型号下，尽量选用55nm制造工艺的新制程G92芯片，可以降低功耗，减少可能存在的设计缺陷。

推荐产品

影驰9800GT+中将版（右图）



这是一款配置比较好的超频版产品，其核心/显存频率设置为650/2200MHz，而且搭配的0.8ns GDDR3显存实际上还有一定的超频空间。它采用大型涡轮散热器，在每个显存颗粒位置上都配备了散热片，加上辅助供电接口和强大的全固态供电电路，为超频提供了一定保证。这款显卡采用DVI+HDMI+S端子的特殊接口设计，主要针对高端显示器和视频播放设备。需要注意的是，这款产品中的"+"，表示使用55nm制造工艺核心和0.8ns显存的产品，不要与影驰9800GT中将版混淆。

微星N250GTS-2D至尊Ⅱ 512M-F1（799元）
微星N250GTS-2D暴雪Ⅱ 512M-F1（768元）

这两款微星GTS250显卡，作为最廉价的一线大厂产品，目前吸引了很多玩家的眼光，它们的规格类似，738/2300MHz的核心/显存频率，512MB 0.8ns GDDR3显存等。显卡都采用了6pin辅助供电接口，输出接口则为双DVI，可通过转接线提供HDMI接口。它们最大的区别在于散热器的选择，采用4热管双风扇设计的暴雪Ⅱ散热效果出色，不过噪声就显得偏大一些，相对而言至尊Ⅱ的双热管但风扇设计噪声要小一些，但满载运行时核心温度比较高。比较遗憾的是这两款产品因为大厂的品质和3年质保的承诺，在市场上非常受欢迎，很多地方已经缺货。

2.RADEON HD4870/HD4850/HD4860

作为RV780核心的两款最高端产品，目前RADEON HD4850/HD4870的价格已经相当吸引人，分别位于700～800元和900～1000元价位。这两款产品的差别仅仅是核心和显存频率，在其他配置方面基本一致。RV770核心采用55nm工艺，内建800个流处理器，支持DirectX 10.1、Shader Moder 4.1与OpenGL 2.1特效，UVD高清引擎。它采用GDDR3显示芯片，显存位宽256bit。

RADEON HD4860的来历则略有不同，它是RADEON HD4890的简化版本，采用RV790GT核心，不过流处理器数量降低为640个，它搭配先进的GDDR5显存颗粒，频率可以达到3000MHz，因此拥有相当巨大的带宽优势。尽管流处理器数量降低，但高频率和高显存带宽使其性能更胜一筹，成为补充RADEON HD4850和HD4870之间性能与价格空白的产品，共同夹击此区间唯一的NV显卡GTS250。

推荐产品

迪兰恒进HD4850星钻T1-512M（右图）



作为A卡设计制造的著名厂商，迪兰恒进这款产品是最低价HD4850之一，配置却并没有缩水，因此是一款相当超值的显卡。它采用迪兰恒进自主设计的8层大板型PCB，配置全封闭电感、固态电容、显存散热片、供电模块散热片等，用料算是相当不错。其核心/显存默认频率为625/1986MHz。它板载512MB/256bit GDDR3显存，接口则采用DVI+HDMI+VGA接口。

华硕EAH4850/HTDI/512M（799元）

799元一般是二线厂商RADEON HD4850的标准价格，而处在这一价位的华硕产品，当然就显得非常吸引人。这款产品板载512MB/256bit 1.0ns GDDR3显存，核心/显存默认频率为625/1986MHz。显卡供电部分用料据称为军工级固态电容与全封闭式陶瓷电感，配备大口径滚珠轴承风扇，为显卡提供了比较稳定的工作环境。其输出接口包括2个DVI接口和1个TV-OUT接口，比较遗憾的是没有提供HDMI接口，要使用DVI-HDMI转接口来提供。



迪兰恒进HD4860星钻（左图）

这是一款超频版HD4860，同时采用了大板型，可能为公版设计的PCB，在同价位产品中同时具有这两个特色的仅此一款。它的核心/显存频率为750/3000MHz。配置512MB/256bit GDDR5显存，输出接口则包括DVI、HDMI和S-Video。

双敏无极HD4870 DDR5 V1024火牛版(799元)

这款显卡采用非公版设计，核心与显存频率与公版的750/3600MHz保持一致，板载512MB GDDR5显存。它配备飞酷5C双热管散热器，直径为7cm的散热风扇，提供了VGA+DVI+HDMI输出接口。

3.RADEON HD5750

作为HD5000系列中的主流产品，在千元以下市场中，HD5750可以让一部分用户率先体验DX11。当然，这款产品采用40nm工艺制程的RV840核心，拥有720个流处理器配置，不过其128bit的显存位宽，让性能受到一定的限制，因此定位也不会很高，目前全部集中在800元左右。

推荐产品

昂达HD5750 1024MB神戈



799元

在同样的价格上，昂达HD5750 1024MB神戈的配置相当突出，其核心频率850MHz远远高于700MHz的公版频率，而4800MHz的内存频率也比4600MHz的公版频率也高一些。这样其高频率可以弥补流处理器数量和显存位宽的不足，保证性能，板载的HDMI、DVI和S-Video接口可以保证用户的使用。

四、高端游戏显卡

在高端游戏显卡中，我们认为尽管这些显卡性能出色，但与价格相比就并不是让人满意了，例如GTX260和同频率的GTX260+相比，后者的55nm制造工艺和更多的流处理器，使其在性能上占有明显优势，价格却相差不大，同样，仅仅在频率上提升的GTX275也因为一些超频版GTX260+的存在而失去了优势。另外，如RADEON HD5850/HD5770本来是面向中高端和主流市场，但目前价格却在2000元和1100元以上，降价空间很大，不建议现在购买。相对来讲，比较值得关注的主要是几款与千元以内型号性能差距巨大，而价格也较为合理的产品，目前看主要是1200元左右的GTX260+和1600元左右的RADEON HD4890。

1.GTX260+

NVIDIA GTX260+基于55nm工艺制程的G200核心，拥有216个Streaming Processor处理单元，完全支持DirectX 10与Shader Moder 4.0技术。其显存位宽是比较特殊的448bit，一般配置的显存数量也就是比较特殊的896MB。

推荐产品

微星N260GTX-T2D896-OC



1099元

从编号最后的字母可以看出，这是一款超频版的产品，其核心/显存频率为655/2100MHz，远远超过公版的576/2000MHz设置。它采用了非公版设计，供电模块中大量使用全固态的电容与封闭的陶瓷电感，为显卡长期稳定工作提供了保障。它采用双风扇热管热管散热器，提供了相当不错的散热效果。板载896MB/448Bit 1.0ns GDDR3显存，输出接口则为双DVI+S-VIDEO配置。

2.RADEON HD4890

RADEON HD4890基于55nm工艺制造的RV790核心，拥有800个统一流处理单元，它支持Direct X10.1 特效及Shader Model4.1，它与RV770核心最大的不同除了超高的核心频率，就在于提供了对GDDR5的支持，可以得到更高的显存频率和带宽。

推荐产品

华硕EAH4890/HTDI/1GD5



1599元

从目前看来，各个厂商的RADEON HD4890大都采用了公版设计，一部分非公版设计，也没有出现性能上的明显提升，而且价格全部集中在1599到1799元之间，价格差距也非常小。在这种情况下，厂商的品质保证就成为选择的关键。华硕EAH4890/HTDI/1GD5的1599元报价，即使在和其他二线厂商产品的对比中，也是性价比非常高的。

这款显卡为公版设计，供电电路采用了核心与显存独立的供电模块，采用了全固态电容配合双6pin电源接口，为显卡在高频下使用提供了保障。华硕EAH4890/HTDI/1GD5使用了公版涡轮散热器，提供相当不错的散热效果。该显卡搭载了GDDR5高速显存颗粒，组成了1024MB/256bit的显存规格，显卡默认频率为公版标准的850/3900MHz。

攒机配置推荐

1.低端办公学习型

对3D游戏没有追求，同时也不会使用大量大型2D窗口的用户，例如平时就是炒股看新闻的老年用户，一般白领用户的办公用机，给孩子购置的学习用电脑等。我们选择采用AMD系统，因为它拥有性能较好的集成显卡，板载显存对2D显示也有帮助，省去独立显卡可以节约成本并减少故障可能。其他配件也更多地考虑易用性和外观，例如这些用户

设备名称	品牌及型号	参考价格（元）
处理器	AMD速龙64 X2 4600+	299
主板	昂达A785G+魔笛版	499
内存	宇瞻1GB DDR3 1333×2	210
显卡	主板集成	0
硬盘	日立320GB/16MB 7200r/min（串口/3年盒）	299
散热器	富士康CMA-K8-9S	22
显示器	明基G2220HD	980
机箱	大水牛A0707	105
电源	长城静音大师BTX-400SD	268
光驱	先锋DVR-117CH	185
鼠标	微软 光学精灵鲨	80
键盘	微软 舒适曲线2000	99
总计		3046元

一般会将机型置于桌下，我们就选择光驱和电源键在上部的机箱。

2.影音娱乐性（HTPC）

由于目前高清视频资源正在爆发式的增长，几乎每一部新的大片，甚至是热播连续剧都会推出高清版本，因此对高清播放设备的需求也在快速增长。当然对于DIYer来说，自己组装的HTPC在使用上更加得心应手。我们在选择配件时，尽量以小巧，冷静为原则，硬盘选择了容量比较大的产品，以容纳动辄数GB甚至数十GB的蓝光影视，而光驱更是使用了蓝光ROM，可以播放蓝光光盘。

需要强调的是，作为一台放在客厅中的HTPC其显示设备应该是电视机，因此我们没有给出显示设备的参考配置。另外我们要考虑它的体积，与环境的协调性，外形洗练又不张扬的HTPC小机箱和HDMI显卡是必选装备。带有快捷键的无线键鼠也让我们的操控更加得心应手，完全可以当做大遥控器使用。无线的键鼠也让我们的操控更加得心应手。

设备名称	品牌及型号	参考价格（元）
处理器	奔腾双核 E5300(散)	415
主板	华硕P5QPL-AM	440
内存	宇瞻 1GB DDR3 1333	105
显卡	HIS HD 4350 Silence Native HDMI 512MB	299
硬盘	希捷500GB 7200.12 16MB（串口/散）	355
散热器	超频三青鸟4	55
显示器	无	0
机箱	技展高清3号	389
电源	长城静音大师BTX-400SD	268
光驱	明基BR1001	599
鼠标 / 键盘	微软无线光学桌面700 V2套装	139
总计		3064元

3.普通家用型

对于要播放高清视频、玩一些小游戏或初级3D游戏的用户，需要较为强劲的处理器和有一定能力的显卡，而且对硬盘容量、光驱，甚至鼠标都有一定的要求。

我们仍然认为用户考虑将机型放在桌下，如果是喜欢把机箱放在身边的用户，可以考虑使用外观更酷的产品。当然出于方便，这时最好选择电源和光驱位于中下部的机箱，例如航嘉圣火三H105等。另外有一定超频经验的用户，不妨考虑选用E5300进行超频使用；至于更强调游戏性能的用户，加上100～200元，可以挑选更出色的GeForce 9800GT/GTS250或RADEON HD4850/HD4860/HD5750。

设备名称	品牌及型号	参考价格（元）
处理器	酷睿E6300（盒装）	580
主板	技嘉GA-P43-ES3G	599
内存	宇瞻 1GB DDR3 1333×2	210
显卡	七彩虹逸彩9600GT-GD3 CF黄金版 512M N10	499
硬盘	希捷500GB 7200.12 16MB（串口/散）	355
散热器	处理器原装自带	0
显示器	三星2494LW	1355
机箱	大水牛A0707	105
电源	长城静音大师BTX-400SD	268
光驱	先锋DVR-117CH	185
鼠标	微软 光学精灵鲨	80
键盘	微软 舒适曲线2000	99
总计		4335元

4.游戏玩家

在游戏用机中，我们着重加强处理器和显卡能力，相应的散热器、电源等也必须被加强，而且我们选用了手感和性能出色的游戏鼠标和拥有出色显示性能的显示器。应该说这款配置比较着重于平衡而非特别强调性能，用户如果有充裕资金的话，完全可以继续升级处理器、显卡和内存、硬盘等。

设备名称	品牌及型号	参考价格（元）
处理器	Intel Core 2 Duo E8200（散）	799
主板	微星P45 Neo2-FR	888
内存	宇瞻 1GB DDR3 1333×2	210
显卡	双敏无极HD4870 DDR5 V1024火牛版	799
硬盘	希捷7200.11 500GB/32MB	585
散热器	AVC拿破仑高效版	145
显示器	三星2494LW	1355
机箱	酷冷至尊特警341	239
电源	酷冷至尊战斧500	360
光驱	明基DW2000	179
鼠标	微软SideWinder战镭鲨X5	369
键盘	微软舒适曲线键盘2000	99
总计		6027元

5.发烧级娱乐用户、半专业用户

对于需要最强大3D能力的发烧级玩家和需要处理3D、视频的用户而言，处理能力无论多强大都不为过。应该说我们的选择其实还显得保守，更偏向于高端游戏而非真正的发烧级游戏和专业用户，如果需要最强大的游戏性能，我们可以考虑再购买一块HD4890构建双显卡系统。而专业用户则可以考虑RADEON HD5850，它的Eyefinity多头显示技术可以方便的构建一个超级分辨率的显示系统。P

设备名称	品牌及型号	参考价格（元）
处理器	酷睿2 Q9450（散）	1360
主板	华硕 P5Q PRO	1188
内存	金邦2GB DDR3 1600 ×2	598
显卡	华硕EAH4890/HTDI/1GD5	1599
硬盘	希捷1TB 7200.12 32MB(串口/散)	600
散热器	AVC拿破仑	145
显示器	戴尔U2410	3650
机箱	Tt Tsunami 海啸	680
电源	酷冷至尊战斧500	360
光驱	建兴DH-401S	998
鼠标	微软 SideWinder 战镭鲨X5	369
键盘	微软 舒适曲线键盘2000	99
总计		11646元



头牌新闻

"拓宽视域，领航DX11"
———AMD在华发布全球首款DirectX 11显卡GPU ■本刊记者 Artec

2009年11月13日，AMD在成都举行主题为"拓宽视域、领航DX11"发布会，正式在中国发布全球首款支持全新多媒体接口标准DirectX 11的ATI RADEON HD5000系列产品，这一全新系列产品是目前唯一完全支持微软DirectX 11的显卡GPU。它的推出将引领消费者进入DirectX 11时代，令消费者在游戏中体验迄今为止最为逼真的画面效果。

AMD发布的ATI RADEON HD5000系列显卡GPU产品包括ATI RADEON HD5800系列和ATI RADEON HD5700系列。ATI RADEON HD5800系列能在单张显卡上提供每秒高达2.72万亿次的浮点计算能力，HD5700系列能提供每秒超过1万亿次浮点运算的计算能力，确保在最新的DirectX 11游戏及在DirectX 9、DirectX 10、DirectX 10.1和OpenGL游戏当中均提供强悍的性能表现。ATI Eyefinity"宽域"技术，多屏显示打破了以往陈旧的单屏游戏模式，为消费者带来前所未有的视觉冲击，让消费者领略到更加真实、华丽的游戏画面。采用该技术的显卡将支持最少三屏显示器输出，使游戏拥有更加宽阔的视觉范围，令消费者能轻松享受有史以来最大的多显示器计算无缝游戏环境。

台积电（TSMC）、微软、Codemasters（Dirt2 开发商）、盛大游戏、华硕、七彩虹、迪兰恒进、格诚、捷波、景钛、铭瑄、昂达、蓝宝石、超图、启亨、双敏、威健、盈通等产业合作伙伴高层出席了发布会，并对AMD的ATI RADEON HD5000系列表示支持。华硕、七彩虹、迪兰恒进、捷波、景钛、铭瑄、昂达、蓝宝石、超图、双敏、盈通等厂商正陆续推出基于ATI RADEON HD5000系列的显卡产品。



由22位与会嘉宾共同开启的发布会盛大启动仪式

AMD全球副总裁、大中华区总经理王正福表示："DirectX 11是产业的重要进步，它将彻底改变全球用户的视听体验，并真正地把虚拟图像与现实生活融为一体，从而让用户获得'栩栩如生，身临其境'的游戏和娱乐体验。AMD在全球率先推出支持DirectX 11标准的硬件产品，从而在DirectX 11的应用方面，实现了真正的'软硬兼施'，满足了用户对更先进技术和使用模式的消费需求，为中国用户献上了空前丰富的视听盛宴。"



硬件店

"Alienware梦之队"齐聚中国

2009年11月18日，继今年6月戴尔在中国发布首款Alienware M17x后，戴尔6款Alienware系列游戏电脑再次全线亮相，全面打造Alienware梦之队，台式机、笔记本、外设一网打尽。此次展示的6款新品中，除早前已与中国消费者见面的M17x之外，更有最新M15x率先搭载英特尔酷睿i7移动处理器，兼具无可比拟的性能与便携性于一体，被喻为"全球最强大的15寸游戏笔记本"。未来将会有数家Alienware专卖店在北京、上海、广州相继开业。戴尔全球副总裁、游戏业务总经理阿瑟·刘易斯（Arthur Lewis）表示："Alienware电脑系统历来是电脑游戏性能的标杆。戴尔致力于通过Alienware品牌带给玩家们最新的技术、最酷的设计以及最丰富的电脑游戏体验。"


现场展示的Alienware新品

华硕发布全系列Windows7版Eee家族产品

2009年11月10日，全球知名电脑品牌华硕在京举办主题为"W·E是绝配——华硕Windows7版Eee家族产品发布会"，正式发布预装Windows 7操作系统的12英寸新品EeePC贝壳机1201N，以及1201HA、1201T；支持多点触控的8.9英寸EeePC T91MT和全触控一体机Eee TOP ET2002T。同时，预装全新Windows 7操作系统的10寸EeePC贝壳机系列也均亮相会场。微软OEM全球客户部总经理Aki Kayama先生和华硕相关领导均出席本次发布会。会上展出的12英寸EeePC贝壳机1201T是业界首款采用AMD Congo MV40平台的超便携笔记本，全面提升运行速度，更有强大图形解码功能。此外，支持多点触屏技术且具备可旋转屏的EeePC T91MT及支持触控技术及HDMI视频输入的Eee TOP ET2002T，在与Windows 7操作系统结合后，也为用户带来了不同的惊喜。



模特在现场展示全新EeePC

希捷推出首款SATA 6Gb/s技术台式机硬盘

近日，希捷在京发布全球最快且拥有最高容量的主流台式机硬盘——Barracuda XT，具备7200r/min转速，2TB


希捷科技中国区总经理杨建初在现场亲自讲解

容量和高速的SATA 6Gb/s接口。该款业内首先采用SATA 6Gb/s接口的3.5英寸台式机硬盘，可满足游戏、数字视频环境及其他需要大容量存储的各种台式机计算应用的容量需求。希捷Barracuda XT硬盘采用四碟装设计，面密度为368Gb/平方英寸，突发速度高达6Gb/s，向下兼容SATA 3Gb/s和SATA 1.5Gb/s接口，并采用与上一代SATA接口相同的电缆和连接器以便于集成，其64MB的高速缓存能优化突发性能和数据传输速度。另外，希捷同时宣布截至2009年10月2日的财季中，该公司硬盘出货量约为4630万台，收入达到26.6亿美元，毛利润率为24.5%，纯收入为1.79亿美元。

华硕MS246H/LS246H液晶显示器上市



近日，华硕在北京举办主题为“一见钟情，爱成风尚”——华硕晶品显示器2009年策略及新品发布会，正式推出MS/LS系列中的新成员——23.6英寸宽屏的MS246H和LS246H。采用8H硬度镜面屏设计的晶品LS246H机身依靠独特的圆环支架支撑，在面世之初就获得IF中国“工业设计金奖”；MS246H则采用低调的黑白配色和网状金属装饰，烤漆前面板，触摸式按键，机身厚度仅16.7mm，具有2ms灰阶响应，50 000：1动态对比度，支持1080P全高清分辨率。这两款新品最大功耗仅35W，华硕为它们提供“一年无亮点”和“三年整机”质保。

优派PJD6381短焦投影机登场

近日，优派（ViewSonic）发布具有短焦投影功能的PJD6381投影机，产品内置10W高功率扬声器，拥有高达3000流明的亮度和2500：1的高对比度，配合全新光学引擎设计和第三代“高速靓彩色轮”，保证色彩还原。这款投影机的投射距离只需普通投影机的1/3，只需要1.38米就可以投射出100英寸的画面，最短55cm即可投射出40英寸画面。JD6381采用第三代“防尘墙”技术，杜绝灰尘侵扰，还通过立体静电滤网及深度型过滤方式主动吸附空气中的微粒。同时，它还采用超长寿命灯泡，使用时间可达6000小时，并支持断电保护功能。



AOC推出21.5英寸超薄液晶电视V22t

近日，AOC推出21.5英寸超薄液晶电视“锋·尚”V22t，机身最薄处仅有19mm。该机支持VESA壁挂设计，既是一台靓丽的电脑显示器，又能成为全高清电视机。该机采用16：9/16.7M色彩（8位）面板，支持全高清1920×1080分辨率和60 000：1的动态对比度，可切换4：3/16：10屏幕比例。作为电视，它除了配有标准有线电视接口外，还提供AV、S端子、色差及HDMI等接口，内置两个2W扬声器。市场参考价：1499元。





软件圈

中企动力发布新十年战略

11月18日，信息化运营商中企动力在北京召开“十年一步 携手超越——中企动力新十年战略发布会”。中国电子商务协会副秘书长孟玉、北京经济技术开发区管理委员会副主任赵昕昕出席此次发布会，并就中小企业信息化发展话题发表讲话。发布会上，中企动力总经理陈丹女士回顾了中国企业信息化和中企动力十年成长历程，展望了未来十年中国企业信息化的发展趋势，并表示：新十年，中企动力将开创和发展有中国特色的企业信息化之路——建立覆盖全国300个城市的本地化商务和服务网络，通过面对面的顾问式服务向企业客户提供基于SAAS（软件即服务）模式的一站式整体解决方案，帮助企业实现全程信息化，打造智慧型企业群体。发布会中，中企动力与史诗巨作电影《孔子》正式举行合作签约仪式，斥资千万赞助《孔子》，并为其提供了用新一代产品Z+运营的数字商务平台——“孔家Mall”，将电影《孔子》、电影衍生产品和电子商务完美结合起来。


中企动力总经理陈丹女士（右）与电影《孔子》拍摄方负责人签约



网络帮

TOM在线建立“中国篮球大本营”

作为NBA大中华区的互联网官方合作伙伴的TOM集团于近日宣布与中国篮球协会和中国教育电视台结成战略合作伙伴，同时携手打造“中国篮球大本营”（www.uhoop.cn），进一步向广大青少年推广篮球文化生活的魅力。据悉，“中国篮球大本营”是一个为青少年篮球爱好者提供的集学习、参与、交流于一身的互联网篮球平台，参与互动的学院可通过网上和网下互动环节获得积分，赢取主办方提供的包括球赛门票和球星见面机会等奖励。TOM在线执行副总裁兼执行董事冯珏女士表示：“我们希望努力地把这一平台打造成中国篮球的网络引擎，使中国的青少年篮球爱好者，特别是那些没有机会接受面对面篮球指导的青少年在这里不仅能提升篮球技能，更能通过网络和手机享受到篮球社区网络带来的非比寻常的快乐，实现他们的篮球梦想。”





晶合快评

谷歌到底触动了什么？

■本刊记者 冰河

“谷歌侵权”的事件，现在看来是越来越热烈了。在中国作家集体声讨谷歌“擅自扫描中国作家作品”之后，原本不为网民所知的“谷歌数字图书馆计划”如今已经名满互联网，相关的口水四处横飞。跟风声讨的有之，拼死声援的也有之。无论谷歌与中国作家能够达成怎样的最终协议，谷歌都将是这一事件的赢家，难道还有比现在这动静更有效的广告么？

其实我相信很多人如果不是因为媒体的披露和曝光，这辈子都想不到去访问“谷歌图书馆”计划，以及那些所谓被侵权的作家作品。在下虽然文化不高，但好歹也算是个吃文字饭的，也读过几本书。可就连我这样需要整天挂在互联网上，动辄拿着谷歌搜美女图片的“文化人士”，这多年来对谷歌的“侵权行为”也毫无意识。若不是因为要写专题，深入了解了一下事情的始末，并采访了一干人等，我现在还只知道拿着谷歌继续搜美女图片呢。想来我虽不能代表所有广大的爱书文化人，但应该能代表不少爱书的俗人。我们这些俗人的特点就是看看易中天说三国可以，看《三国演义》就属于比较有品位的行为，至于看《三国志》……对不起，你说的是光荣的游戏么？谷歌也收录那个？所以谷歌的“侵权行为”，对于俗人来说大多数当做热闹看。它就是不侵权，相信这年头去读张抗抗、北岛作品的人也是少得很。难怪在中国作家愤怒之前，就压根没人提起这事，因为谷歌图书馆的应用者实在是脱离现在的互联网大众。

当然，就算谷歌“数字图书馆计划”的使用者少之又少，但法律上判断一个行为是否违法不是看数量而判定，而是看有无效果。即使只有一个人通过谷歌数字图书馆免费阅读了中国作家原本需要通过商业途径实现利益的作品（真拗口，但这是律师的原话），那么就是侵权。问题在于，如何判定谷歌的行为侵害了中国作家的商业利益？通过怎样的途径实现的？事实上现在就是访问谷歌的“数字图书馆计划”，也看不到什么有用的东西。每个读者看到这段话的时候如果有质疑，请打开电脑，进入谷歌数字图书馆计划的页面，搜一个想阅读的中国作家，然后看看能“侵权”到什么东西？不过是一些目录、章节摘要和图书评论而已。如果说这些内容也需要被中国作家拿来卖钱，那我只能说中国作家实在是活得太惨淡了，连个目录都要卖钱。

根据我的调查，这些作家对于谷歌如何“侵权”的细节并不清楚，估计这些文化人对互联网也不是很精通。只是听到了“谷歌擅自扫描作品上网”就怒发冲冠了。加上美国方面也已认定谷歌侵权事实成立，需要谷歌向相关著作权人支付费用，于是“谷歌侵权”似乎也就成了一个不争的事实。但现在的事实是美国方面已经修改了相关的和解协议，将和解协议涉及的图书著作权和发行范围限制美国、英国、澳大利亚和加拿大出版的图书，也就是说在中国作家和著作权协会的努力下，谷歌和解协议对中国作家们无效啦！连带的效果是那原本被中国作家看做“嗟来之食”的60美元授权费用，恐怕也拿不上了。这真是一个足够精彩的结果，虽然它不是最终结局，但充分彰显了中国文化出版行业的尴尬。我们的文化和版权立法保护做得实在差劲，以至于要借鉴美国的法律来维护自身权益。一旦美国大爷声明我们的法律管不着你那边，就只能干瞪眼了。

谷歌到底有没有侵权，在中国的法律没有做出明确判定之前，我在这里实在是不好妄下定论。2006年12月29日，十届全国人大常委会第二十五次会议审议并做出加入《世界知识产权组织版权条约》和《世界知识产权组织表演和录音制品条约》的决定。2007年3月6日，中国政府向世界知识产权组织正式递交加入书，2007年6月9日这两个条约在中国正式生效。根据两大条约，数字版权的保护并不是无法可依，因此我们丝毫不用担心。有人也许会说如果谷歌没有侵权，那么它当初为什么要赔付你60美元？事实上这60美元不是关于版权内容的费用，而是授权扫描的费用。就是说谷歌支付60美元作为作者允许谷歌将作品扫描收录的费用，这60美元仅仅针对扫描收录的特许，并不包括传播阅读。谷歌图书馆的现有公开内容也无法完成有效的阅读，更谈不上有人会为此付费。但在侵权与否没有得到确认之前，为什么中国作家和相关协会跳得如此高呢？关键的问题在于，谷歌到底触动了什么？中国作家也许是激愤于那个充满了“霸王条款”口气的协议通知。但其他的专业人士真的不明白其中的问题所在么？相信总有人明白，就连我这样的俗人上网一观，也能大概明白“谷歌图书馆计划”到底是怎么回事，他们怎么能不明白呢？真正的问题在于，谷歌数字图书馆计划具有太强大的外延扩展可能。虽然它现在是以公益的面目出现的。但一旦数据库积累成型，传播渠道逐步完善，访问量逐渐增长，那么如果有一天它转向商业化应用，对于现有的出版行业将是一个颠覆性的冲击。须知这多年来，图书的出版发行一直要经历出版社、发行商两道关口才能到达读者的手中，如果谷歌数字图书馆的商业应用开展，那么现在的出版社和发行商就会受到前所未有的冲击。早年斯蒂芬·金曾经在网上自行发行作品《骑着子弹》，后来无疾而终，是因为个人行为无法面临传统出版的商业发行竞争。那么如果有谷歌这样一个庞大而健全的商业企业来做数字版权渠道发行，斯蒂芬·金怕是要乐开花吧。在中国其实作家们也应该乐开花的。那么多数字盗版枚不胜举，也没见到这次忽然出现的“文著协”出面声讨打击，倒是侵权与否尚未界定的谷歌，成了“文著协”成立后首个开刀的牺牲品。这只能说是谷歌不熟悉中国国情，最大的“失误”或者说“谷歌的傲慢”，是没有和任何中国官方机构或组织合作，由他们出面以会议通知和红头文件的方式将数字图书馆的精神层层下达，并与文化大发展大繁荣捆绑宣传，顺带将那60美元的费用由中国这边的管理机构代为颁发。我们都相信不是每个作家都有时间和精力去领那60美元，但这沉淀下去的60美元落在谁手上，问题可是很不一样的。

但愿谷歌今后能学聪明一些，在中国办事，不依靠组织是行不通的。


愤怒的写作者冰河

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN

读者调查 大众软件2009年度

《大众软件》2009年度

读者调查获奖品牌

Intel

大众软件2009年度读者调查
CPU市场占有率第一品牌



读者调查 大众软件2009年度

Intel

大众软件2009年度读者调查
CPU读者首选品牌



读者调查 大众软件2009年度

Intel

大众软件2009年度读者调查
双核CPU读者首选品牌



读者调查 大众软件2009年度

360安全卫士

大众软件2009年度读者调查
安全软件市场占有率第一品牌



读者调查 大众软件2009年度

金士顿

大众软件**2009年度读者调查**
内存市场占有率第一品牌





金士顿

大众软件**2009年度读者调查**
内存读者首选品牌





NVIDIA

大众软件**2009年度读者调查**
显示芯片市场占有率第一品牌





ATI

大众软件**2009年度读者调查**
显示芯片读者首选品牌





七彩虹

大众软件**2009年度读者调查**
显卡市场占有率第一品牌





华硕

大众软件**2009年度读者调查**
显卡读者首选品牌





华硕

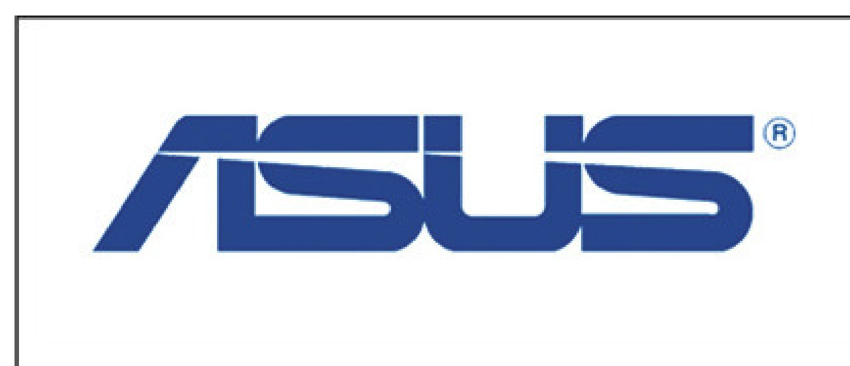
大众软件**2009年度读者调查**
主板市场占有率第一品牌





华硕

大众软件**2009年度读者调查**
主板读者首选品牌





三星

大众软件2009年度读者调查
CRT显示器市场占有率第一品牌



读者调查
大众软件2009年度

三星

大众软件2009年度读者调查
液晶显示器市场占有率第一品牌



读者调查
大众软件2009年度

三星

大众软件2009年度读者调查
液晶显示器读者首选品牌



读者调查
大众软件2009年度

希捷

大众软件2009年度读者调查
硬盘市场占有率第一品牌



读者调查
大众软件2009年度

希捷

大众软件2009年度读者调查
硬盘读者首选品牌



读者调查
大众软件2009年度

三星

大众软件2009年度读者调查
光存储设备市场占有率第一品牌



读者调查
大众软件2009年度

三星

大众软件2009年度读者调查
光存储设备读者首选品牌



读者调查
大众软件2009年度

漫步者

大众软件2009年度读者调查
音箱市场占有率第一品牌



读者调查
大众软件2009年度

漫步者

大众软件2009年度读者调查
音箱读者首选品牌





索尼

大众软件2009年度读者调查
耳机市场占有率第一品牌





森海塞尔

大众软件2009年度读者调查
耳机读者首选品牌





九州风神

大众软件2009年度读者调查
CPU散热器市场占有率第一品牌





Thermaltake

大众软件2009年度读者调查
CPU散热器读者首选品牌





罗技

大众软件2009年度读者调查
输入设备市场占有率第一品牌





罗技

大众软件2009年度读者调查
输入设备读者首选品牌





罗技

大众软件2009年度读者调查
摄像头市场占有率第一品牌





罗技

大众软件2009年度读者调查
摄像头读者首选品牌





金河田

大众软件2009年度读者调查
机箱市场占有率第一品牌





爱国者

大众软件2009年度读者调查
机箱读者首选品牌





航嘉

大众软件2009年度读者调查
电源市场占有率第一品牌





航嘉

大众软件2009年度读者调查
电源读者首选品牌





惠普

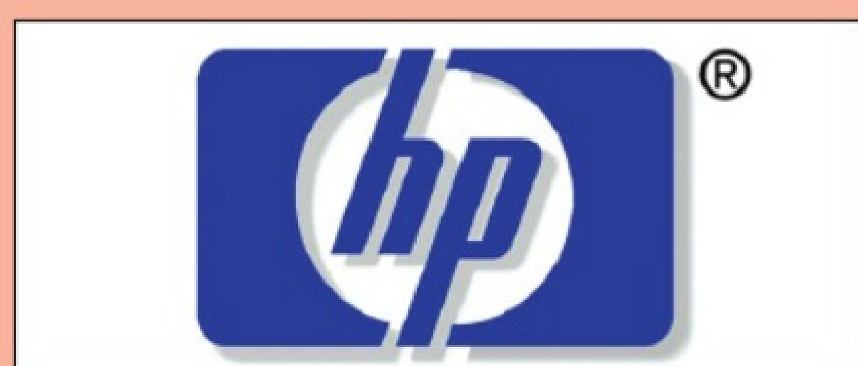
大众软件2009年度读者调查
打印机市场占有率第一品牌





惠普

大众软件2009年度读者调查
打印机读者首选品牌





联想

大众软件2009年度读者调查
电脑整机市场占有率第一品牌





联想

大众软件2009年度读者调查
电脑整机读者首选品牌





戴尔

大众软件2009年度读者调查
笔记本电脑市场占有率第一品牌





联想ThinkPad

大众软件2009年度读者调查
笔记本电脑读者首选品牌





Eee PC

大众软件2009年度读者调查
便携式笔记本电脑市场占有率第一品牌





Eee PC

大众软件2009年度读者调查
便携式笔记本电脑读者首选品牌





佳能

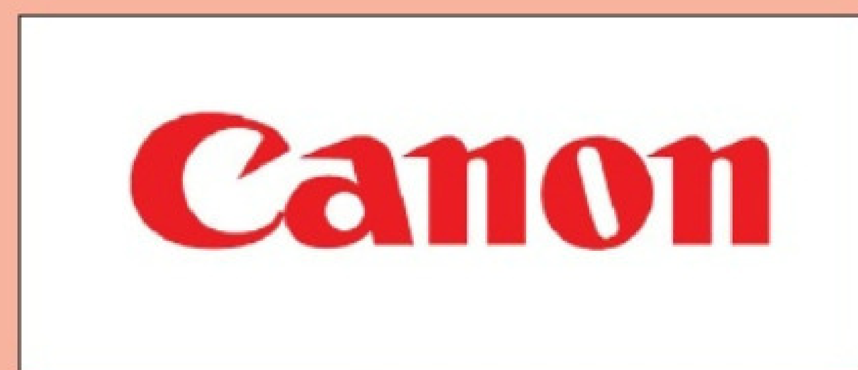
大众软件2009年度读者调查
数码相机市场占有率第一品牌





佳能

大众软件2009年度读者调查
数码相机读者首选品牌





诺基亚

大众软件2009年度读者调查
手机市场占有率第一品牌





诺基亚

大众软件2009年度读者调查
手机读者首选品牌

NOKIA

读者调查 大众软件2009年度

苹果

大众软件2009年度读者调查
MP3/MP4播放器市场占有率第一品牌



读者调查 大众软件2009年度

苹果

大众软件2009年度读者调查
MP3/MP4播放器读者首选品牌



读者调查 大众软件2009年度

索尼

大众软件2009年度读者调查
DV市场占有率第一品牌

SONY

读者调查 大众软件2009年度

索尼

大众软件2009年度读者调查
DV读者首选品牌

SONY

读者调查 大众软件2009年度

金士顿

大众软件2009年度读者调查
数码存储卡市场占有率第一品牌



读者调查 大众软件2009年度

金士顿

大众软件2009年度读者调查
数码存储卡读者首选品牌



读者调查 大众软件2009年度

TP-Link

大众软件2009年度读者调查
无线网卡或路由器市场占有率第一品牌

TP-LINK®

读者调查 大众软件2009年度

TP-Link

大众软件2009年度读者调查
无线网卡或路由器读者首选品牌





新浪

大众软件2009年度读者调查
综合门户网站市场占有率第一





百度

大众软件2009年度读者调查
搜索引擎市场占有率第一





淘宝

大众软件2009年度读者调查
网络购物网站市场占有率第一





支付宝

大众软件2009年度读者调查
网络支付平台市场占有率第一





中国移动

大众软件2009年度读者调查
移动通信服务商市场占有率第一





暴风影音

大众软件2009年度读者调查
影音播放软件市场占有率第一











2009年度《大众软件》水晶奖、百合奖获奖名单

水晶奖获奖名单

上海育碧
最佳单机游戏代理商





盛大网络
最佳网络游戏代理运营商





诛仙
最佳网络游戏





天下贰
最佳原创网络游戏





九州战记
最佳网页游戏





摩尔庄园
最佳绿色网游





剑侠情缘网络版叁
最佳网络游戏技术



读者调查
大众软件2009年度

逍遥传说
最具创新网络游戏



读者调查
大众软件2009年度

丁磊
年度风云人物



读者调查
大众软件2009年度

腾讯游戏
最具公众形象的网络游戏运营商



读者调查
大众软件2009年度

汇众益智
最佳游戏培训机构



读者调查
大众软件2009年度

王者世界
年度新锐游戏



读者调查
大众软件2009年度

蜀门Online
年度新锐游戏



读者调查
大众软件2009年度

诸侯Online
年度新锐游戏



读者调查
大众软件2009年度

露娜Online

年度新锐游戏



读者调查
大众软件2009年度

真三国无双Online

年度新锐游戏



读者调查
大众软件2009年度

百合奖获奖名单

寰宇之星

最受欢迎的单机游戏代理商



读者调查
大众软件2009年度

网易游戏

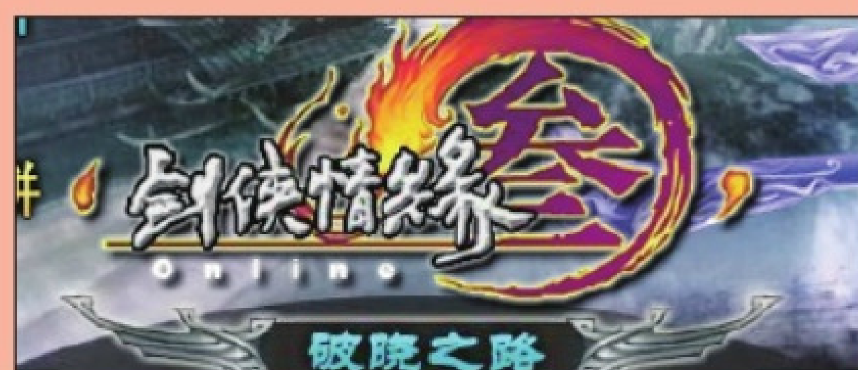
最受欢迎的网络游戏运营商



读者调查
大众软件2009年度

剑侠情缘网络版叁

最受关注的国产原创网络游戏



读者调查
大众软件2009年度

永恒之塔

受众度最高的网络游戏



读者调查
大众软件2009年度

《开心Online》代言人周星驰

玩家心目中最成功的网络游戏代言人



读者调查
大众软件2009年度

魔兽世界

最受关注的引进版网络游戏



读者调查
大众软件2009年度

指环王Online

汉化最受好评网络游戏



读者调查
大众软件2009年度

魔兽争霸III

汉化最受好评单机游戏



读者调查
大众软件2009年度

QQ系列休闲游戏

最受欢迎的休闲网络游戏平台



读者调查
大众软件2009年度

天龙八部

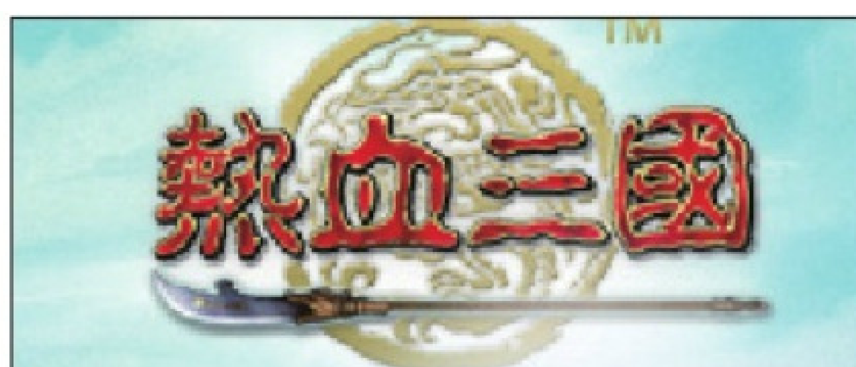
最受欢迎的免费网络游戏



读者调查
大众软件2009年度

热血三国

最受欢迎的网页游戏



读者调查
大众软件2009年度

《永恒之塔》 宣传活动

最受关注的游戏市场营销活动



读者调查
大众软件2009年度

麒麟游戏

2009最受玩家关注的新锐网络游戏公司



读者调查
大众软件2009年度



绝密生存法则《龙》非人民币玩家的致富关键

道具收费游戏目前是国产游戏中最热门的一种收费形式，比如近期非常火爆的国产网游《龙》。如何把握RMB与非RMB玩家之间的平衡，也是一款好游戏所要把握的关键。小编我就仅带着一张财富卡进入游戏，为各位揭秘如何一文不花便可在《龙》中驰骋江湖的致富秘诀！



好的生活技能是成功的一半

提到“劳动致富”，生活技能无疑是身为非RMB的小编势必要仔细斟酌的！《龙》中的生活技能一共有十种，每个人只能学习三种，同时还要受到自身活力的限制，因而选择生活技能是相当重要的。

《龙》的仓库有一个特色，便是一个账号中的仓库是通用的，这种便利使得大号与小号之间转换道具更为方便，如果玩家有充裕的时间，可以考虑开多种小号，若时间不够，选重要的，肯定能赚钱的生活技能选择！小编建议大号学习：开采、炼丹、点化。

开采属于采集技能，可以获得草药以及矿石。《龙》在后期，由于药物比较贵，因而非RMB玩家就要有“自给自足”的觉悟，自己做药自己吃，组队刷副本时候即使医生加不过来，也不会拖队伍的后腿。炼丹到了后期，还能做一些比较珍贵的食材与高级药材，是赚钱的好手段！

而小号，精炼与巧匠是必学的，可以把初级材料进行合成，要知道，材料是许多玩家强化装备的必备之物，材料的等级越高，也就越受欢迎。总之，靠材料赚钱，是不会有错的！

独到的商业目光，不走寻常路

小编由于之前玩过好几次的封测，因而当新区一开，不走常规的练级路线，毕竟小编是非RMB玩家，如何在游戏初期就能赚到第一桶金，就需要一定的攻略了哦！

前期当你练到20~30的时候，这个时候有个无回副本，里面可能会爆绿装，RP再好点就有可能打到蓝装哦！因而小编初期，先冲到30左右，而后单人狂刷无回副本，爆到大量的无回装备，放在市场上5000Y-1J（根据市场价格）出售，生意非常好呢！

剩下就是龙珠残片，龙珠残片对于学习点化的人而言，是非常之多的！当然你在望龙镇附近狂刷怪，会有许多的龙珠残片哦。同时，许多RMB玩家由于忙着冲级，很少去捡地上的东西，到处都是一些垃圾，你有空一路捡过去，也是收获颇多（捡垃圾也是一种赚钱途径呢！）

活动任务——发财的关键所在

等你到了30级以后，你基本上也和玄天龙城说拜拜了，进入凤翔区域，这个时候，你赚钱的黄金时间也就因此开始！凤翔有个非常重要的活动：尘缘未了！尘缘未了中，女娲使者分为四种：凤姬、凰姬、战姬与仙姬。每日活动时间开始时，凤姬会在女娲神像附近出现，这个时候你就用生产所得的道具与凤姬交换仕女图残，可获得宝贵的仕女图；战姬与仙姬在凤翔几个固定的点出现，打倒他们后，会爆出大量的墨玉发簪，由于仙姬战姬爆的墨玉发簪没有归属，因而手脚要快……抢啊……



墨玉发簪每次只能拿一个，到凰姬处，可以兑换相应的香，搜集15个可获得50级装备一件，因而许多玩家都拼命的搜集着墨玉发簪，这个时候，你的发财机会到了！当然不少人也渴望自己也搜集一套50级的蓝色套装，但是别忘了哦，你是非RMB玩家，你想致富，所以就牺牲一下，换来的钱财方便你更高等级后，打造更强大的装备！

到了45级以后，承安之殿任务、游龙戏凤任务都是既赚钱又赚经验的好活动，这个时候大家等级都高了，而你也因为前期的努力赚了不少钱，同时由于承安之殿游龙戏凤等活动的关系，你的金钱基本上达到了一定的数量。《龙》这款游戏相比于其余的道具收费游戏有一个特别优势，就是大部分的道具，都能通过游戏币购买，比如包裹的扩充、双人坐骑等等！此时手头宽裕的你，尽可买到等级低时候，望着元宝商城却拿不到的东西！

敏锐的商业目光，发大财的关键

首先，就是摆摊的学问。摆摊讲究一个位置，比如你摆摊以卖材料为主，那么你专注于一个摆摊点，以公道价格，市场的需求为重点，这个摊位很容易成为“老字号”。目前网游中的欺诈行为相当多，而“老字号”的摊位，往往更容易吸引玩家放心安心的购买自己想要的，同时，当他们缺少什么时候，也会首先找信得过的摊位。

当然，摊位的选择也是很重要，比如你在氏族的附近，摆摊以一些氏族兑换物为主；在装备强化的附近，摆摊放一些图纸与材料，对症下药生意才能滚滚来。小编以前看到有个玩家在女娲头像上摆摊，估计这个玩家只是摆着玩玩，毕竟大多数想购买的人，不会那么辛苦爬那么高看你的摊位！

摆摊属于小商贩，想做大老板，市场投资、差价分析就是关键！小编曾经根据元宝与游戏币的差价调整，在金与元宝的比例较低，金比较值钱的时候兑换了大量的元宝，没想到没过几天，元宝的性价飙升，小编也就狠赚了一笔（得意中），当然差价赚取暴利，在市场还未稳定的时候，就好比股票市场一样，谨慎为上，否则很有可能就会血本无归。

其次，便是市场投资。所谓的投资，不单单指元宝，金这类。每天留意官网信息，在版本更新的时候，往往会有一个预告，告知可能会增添什么，这个时候，就是一个商机。往往一个版本的更新，会带动这个区的物价，以及之前忽略的所需物品，此时此刻要仔细分析，在版本更新之前获得市场的先机，更新后，就可以大赚一笔横财！因而游戏中真正的“奸商”，往往就是懂得观察分析时事变局的玩家。

当然，小编的这套非RMB的致富秘诀，怡情为主，玩游戏最关键的还是一个心态！能在游戏中玩得好，玩得开心，玩得舒服即可。比如小编，未花一分钱，即可与普通RMB玩家享受一样的待遇，这就足以让自己骄傲了！

开心浪漫满分 花花世界完善婚姻系统

Kx.91.com

当有情人终成眷属，即将走上红毯的彼端时，谁不希望自己的婚礼充满无限浪漫？《开心》（kx.91.com）花花世界具有完善的结婚系统，从婚礼场地、婚宴细节、婚礼庆典……全面提升结婚的浪漫指数，为你的完美婚礼加分，满心喜悦开启一段新的旅程！

豪华婚礼：将爱情进行到底！

能够举办一场完美的婚礼，不但是见证幸福爱情的仪式，同时预示着“执子之手，与子偕老”的开始。那么怎样才是最好的婚礼？从现在开始，你不用成为胡润富豪榜的富豪，照样能举办“豪华”婚礼！《开心》结婚系统全新升级，隆重推出豪华婚礼，定婚期、选场地、发请柬……样样不少，满足你的个性追求，举办与众不同的婚礼将爱情进行到底！

婚礼场地：喜结良缘月老见证

想在《开心》拜堂成亲，那一定要得到“仙隐城·月老”的祝福，同时那里也是你们的婚礼场地。《开心》结婚与众不同，最先映入眼帘的便是户外婚礼，这里有落雨纷飞的桃花，以示隆重浪漫的红毯，张灯结彩的红灯笼……一切场景设置倍添喜庆色彩。所有新人将在天地、月老的见证下喜结良缘，成为《开心》最幸福的一对儿。



天生才子佳人配，只羡鸳鸯不羡仙。

婚礼服装：新式装扮彰显个性

礼服是婚礼上不可或缺的服饰，《开心》灵石商店、荣誉商店里琳琅满目的开心时装，分男女同款情侣装，给你们更多个性选择。像是喜欢中式礼服的有“金牌冰人装”、“孔夫子装”，这些时装巧妙融入中国元素，穿在身上喜庆亮眼。若是中情欧式风情的也有“优雅伯爵装”、“天使装”，完美展现你们的优雅气质。《开心》时装，彰显新人的个性魅力。



天生才子佳人配，只羡鸳鸯不羡仙。

婚礼配饰：甜蜜贴心开心道具

一场浪漫的婚礼，需要许多“配饰”来点缀。《开心》花花世界，婚礼花样百出，各种开心道具能为婚礼带来不一样的新意。两位新人手握“棒棒糖”进行婚礼，象征新人今后生活的甜甜蜜蜜，并且和所有的观礼好友一起分享甜蜜。新娘的“空气锥”，喻意今后要做一个“相夫教子”的贤内助。还有好友玫瑰、百合等鲜花的赠送，祝浪漫婚礼更加锦上添花。



珠联璧合洞房春暖，花好月圆鱼水情深。

婚礼庆典：原汁原液复古婚礼

场地已经就绪，好友集结到齐，配饰、服装准备到位，终于要进入婚礼最重要的程序——庆典仪式。在“月老”的见证下，在好友的注视下，行过结婚的传统礼仪，你们便是花花世界里的“合法”夫妻。届时，花花世界会和你们一起欢庆，好友发布飞鸽庆祝，新郎则抱起新娘深情对视走过红毯，一路上受到NPC人物的围观祝福，整场婚礼充满温馨与甜蜜。

似梦境似童话，如此浪漫到底的婚礼是否让你有了成亲的冲动，完成一场华丽的转身？快快拉上Ta去找“月老”吧！不久的以后，《开心》婚礼系统还将开放更多有趣的结婚效果，营造出更加浓郁的浪漫氛围，让我们拭目以待吧！P

《开心》官方网址：kx.91.com

爽快十足的体验——《神曲1/2》前瞻



横版过关类型游戏想必大部分玩家都接触过，这种类型的游戏在于简单的操作，同时又能带给人一种爽快战斗感。最经典的就是小时候接触过的《名将》《恐龙猎人》《三国志》等街机游戏，这些游戏至今还仍有许多人喜欢，除了能给人带来回忆之外，那就是游戏的那种打斗感。

现在随着《地下城与勇士》《鬼吹灯》等越来越多横板游戏应用到网络中来，但是这些网游都没有很好的把握住那种横板过关中的打斗的爽快感。《神曲1/2》的出现，将横版过关游戏的战斗方式完美的融合在网络之中。游戏延续了横版街机的游戏理念，选用了玩家们最为熟悉，同时也最具操作性和爽快感的战斗模式，在战斗过程中更具动感也能以更直观的方式反映给玩家，令以往单调枯燥的战斗焕发新的光彩。

横扫千军——战斗更具快感

《神曲1/2》以横版过关的移动和战斗为基础，加入大量技能和武器系统，在具备以往刺激爽快的前提下，大大的丰富了战斗方式，这些设定让战斗过程令人爽不胜收。此外《神曲1/2》融入了大量RPG要素，角色不但能够提升等级，更能够获得相应的点数来提升各种技能，不同效果的技能对不同的战斗有着不同的影响，使得战斗方式更加丰富多彩。游戏支持同一个画面同时显示200个游戏人物，而无论是物理攻击还是魔法攻击，在《神曲1/2》中一招都能击中一定范围内的复数敌人，横扫千军一骑当千的战斗令玩家在杀怪时获得更多爽快感和成就感。让玩家在游戏过程中，通过简单操作获得爽快十足的动作过关体验，尝试不同于以往传统MMORPG的全新感受。

简单明朗风格——画面更加清新可爱

《神曲1/2》以简单明朗的横板画面，清新可爱的风格，首先就给人很大的好感度。游戏中精致的2D横板画面让技能更为精美和鲜艳。这种横版画面不但适合休闲玩家体验游戏，也能各种环境特异的场景让针对不同的城市和关卡运用不同的配色，配合可爱的人设和华丽的技能特效，所带给玩家的震撼力还是很值得称道的。游戏中优良的纸娃娃系统也为游戏画面增色不少。游戏中的任务从头到脚，一共可以装备十四件物品，各式各样的装备可以让玩家根据喜好打造一个与众不同的角色。



生动的剧情——从任务中了解剧情

游戏的背景是一个西方文艺复兴时期的环境幻想世界，同时在不同地区加入玛雅、北欧神话故事特色为元素，情节非常丰富。玩家在游戏中可以通过丰富主线任务和支线任务来了解每个地区富有特色的故事，任务形式多变，有通过和NPC意味深长的对话，也有通过一场大战来了解故事，使得游戏内容不再单一和空洞，玩家不会长时间处于战斗模式而觉得无聊，能让你完全融入日落大陆这个奇幻世界。玩家通过剧情的阶段设定还能了解每个阶段性的目标，每个关卡难度都是循序渐进，让玩家有追求感，不会纯粹为了练级而打怪。玩家在每一张地图中都能享受到流畅的关卡流程和激烈的勇斗Boss战，绝对能让玩家回味无穷。



丰富的装备——独特的职业设定

《神曲1/2》游戏装备丰富多样。在基本装备之上，加入了以颜色划分的装备等级系统，同一颜色也有高低之分，可以满足喜欢对装备有充分追求的玩家。游戏中比较有特色的是职业划分。为了突出自由和个性化的风格，在角色职业中不会有职业的限制，也就是角色能自由转变任意职业。玩家能自由地从他熟练不同的武器的习惯中，慢慢改变他的职业。角色的能力则从剑刃、拳爪、弓弩和法器中任择其一，作为初始的战斗方式，之后都可以通过更换武器来进阶其他战斗方式的能力和技能。

游戏核心——天神下凡

战神系统是《神曲1/2》的核心部分，是存在游戏中的一个压倒性的稀有力量。玩家每个角色有机会成为战神，只要通过做任务和战神进行结合，然后就能召唤出威力强大的战神，在增强自身威力的同时还能为四周的同伴进行强化，并且会在世界频道中公告，在享受战神力量下的压倒性打击快感的同时，精神享受也达到了极致。

现在内测中的《神曲1/2》还只是展现了内容，还有更多精彩的内容在等待玩家的发现。

网游飞行梦，从伪飞行到自由飞行

在古老而又遥远的年代，女娲补天、嫦娥奔月，或是普洛米修斯飞天盗火……这些数不清道不明的神话和传说，都是地球人期盼着升空飞翔的美好愿望和朦胧幻想。

历经数千年的探索，无数代人的心血，时至今日，人类早已实现飞上天空的梦想，技术的进步正在推进人类向浩瀚的太空进军，去探索神秘的宇宙世界。

和人类的飞天梦想相比，游戏玩家的飞天梦想实现要快很多。网络游戏的发展不过10年，但是游戏已经从MUD发展到现在大型MMORPG游戏，游戏中的飞行，也从最初的简单场景切换，发展到3D场景下的自由飞行。

最初MUD模式下的游戏，飞行只是一个概念，一个命令就可以让角色从一个地面场景转移到另一个场景，美其名曰“飞”走了，其实质不过是场景的转化。不过在当时的环境下，玩家已经非常知足，因为是前所未有的突破。

虽然是最初级的模式，但是这一种飞行的表现形式却有着非常旺盛的生命力，直到今天，在大多数2D游戏中，任然在演绎着这种模式的飞行。常用的手段是飞行符和回城符，右键点击下，人物已经从一个场景”飞“到另外一个场景。2D游戏受游戏模式限制，没有高度的概念，所以这种飞行模式仍然受到广大玩家欢迎，这在一定程度上也反映出玩家对在游戏中飞行体验的强烈需求。近年来一部分2D游戏也开始宣传自己可以飞行，玩家乘坐飞行器，从一个地图移动到另外一个地图，但是这种飞行仍然是一种“伪飞行”，因为这种模式下的飞行完全没有高度变化，只是让角色在画面上平移。

让玩家真正能在游戏中飞起来，是3D游戏技术发展的结果。

3D游戏中，引入了高度这一概念，玩家身边的空间变得立体起来，玩家的视野范围从前后左右，拓展到了以自己为球心的360度空间，为飞行提供了最底层的技术支持。但是有了3D的空间技术，飞行对于游戏仍然是一个难题，飞行玩法在3D游戏中的发展任然经历了3个阶段。

第一个阶段：定点飞行时代

定点飞行是飞行玩法的第一个阶段，以“魔兽”为代表的3D游戏在推出之初并不支持飞行玩法，但是为了让玩家体验到飞行的乐趣，就开放了定点飞行。所谓定点飞行，也就是让玩家在游戏中从固定的一点飞行到另外一点，“魔兽”中所有的飞行点也都是这种飞行模式。起始飞行点，降落飞行点和飞行路线都是固定好的，玩家在飞行过程中可以自由的切换视角，360度观看飞行线路中的风景，也可以和其他玩家聊天，但是不可以操控人物行动，不能对飞行路线做任何的改变。

定点飞行在游戏的飞行史上是一个突破，第一次让玩家离开地面，可以在空中行动，虽然这种飞行仍然是系统设定好的，但是可以在飞行路线中自由观看沿途风景，已经是一个很大的进步，毕竟玩家第一次体会到在空中边飞行边观看沿途风景的乐趣。后来很多游戏第一次推出飞行玩法的时候，都首先采用了这种飞行模式，著名国产3D网游《天下贰》2009年公测推出的飞行体验，也是这种飞行模式，只是在“魔兽”的基础上更加改进，让玩家可以在飞行的沿途看到更多更好的风景，从而带来更好的飞行体验。





《天下贰》定点飞行

第二个阶段：自由飞行时代

有了定点飞行的经验，自由飞行的飞行玩法出现在游戏中并没有花太多时间，虽然只有2个字的差别，但是带给玩家的体验确实是完全不同的，自由飞行让玩家第一次可以自由控制自己在空中的飞行路径、飞行角度和飞行速度，并且完全跨越了地面障碍的限制，做到想去哪里就去哪里。自由飞行的出现，已经不仅仅是一种新的玩法，更重要的是极大地拓展了玩家的活动空间，让玩家的活动区域从地面变成了地面、空中的立体结构，这极大地增加了玩家的活动空间，同时也让玩家控制互动：飞行比拼、空战都成为可能。

第三个阶段：后自由飞行时代

后自由飞行时代，是自由飞行玩法的延续。飞行作为3D网游发展的方向，对世界级的网游公司，以及国内大型游戏公司已经不再是技术性门槛，但是大多数游戏的飞行却只是简单停留在“离开地面”这个层次，也就是游戏只提供了简单的飞离地面的体验，而没有把场景、玩法和飞行有效地结合，这不能不说是一种遗憾。

将自由飞行和场景、玩法有效配合，带来最震撼的飞行体验和丰富多彩的飞行玩法是后自由飞行时代的典型特征。网易公司出品的《天下贰》在这一方面走在了行业的前列。《天下贰》2009年12月11日即将推出的全新资料片“飞龙在天”中，首次推出立体分层场景与玄幻自由飞行完美结合，将玩家的飞行体验提升至极致。

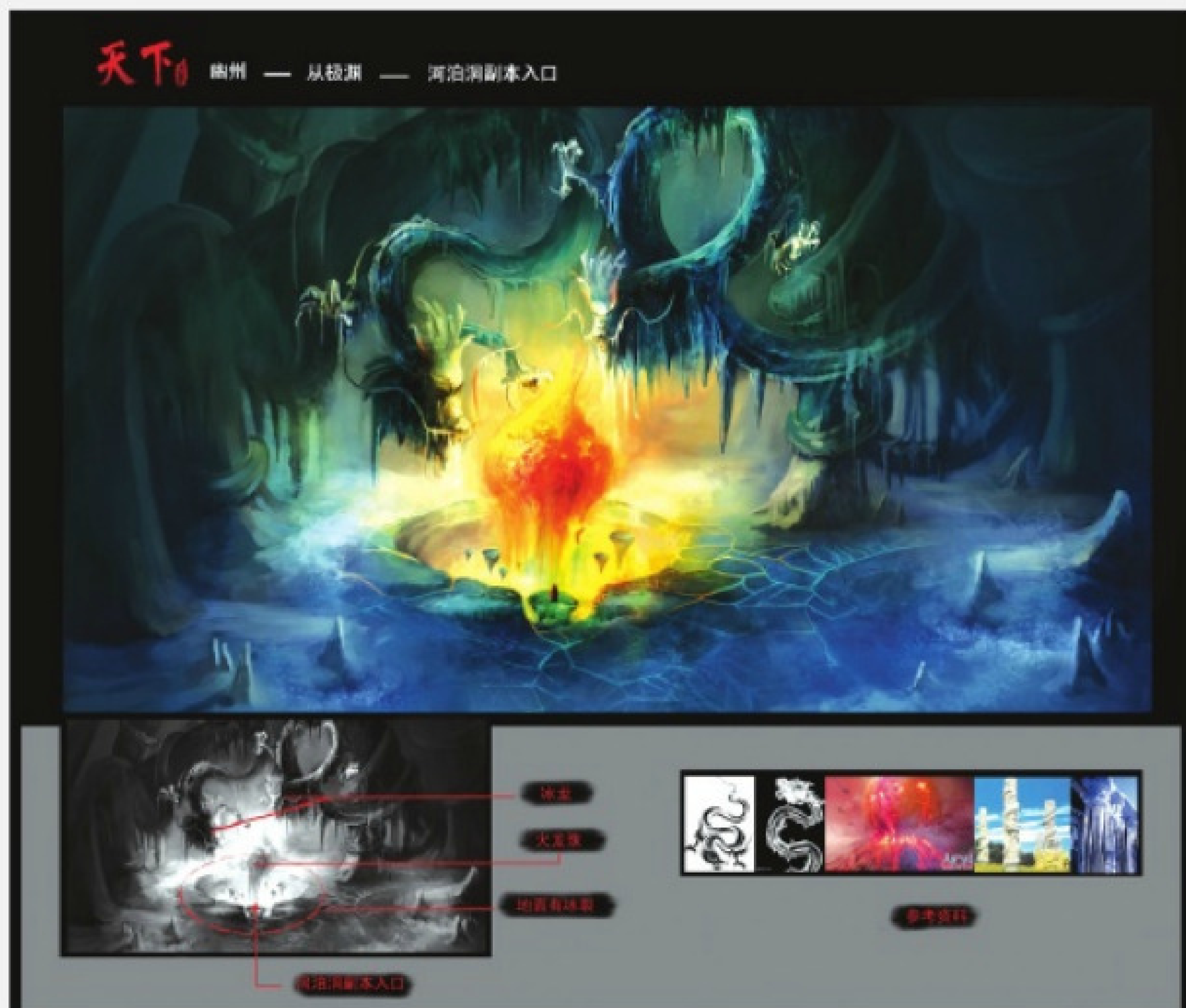
立体分层场景是自由飞行体验中最为核心的一部分。

在很多游戏中，飞行只是单调地漂浮在空中，不仅飞行得很低，飞行的途径中也没有任何景观，只有天空的背景色，这样的飞行是极其单调和简单的。《天下贰》新资料片中立体分层场景的魅力在于极大拉升了飞行的高度和飞行的空间，如果说《诛仙》中的飞行可以远离地面，那《天下贰》中的飞行高度将可以达到“离地三万英尺”，飞行高度的提升带来的是更大的自由活动空间。



《天下贰》资料片宏大场景：飘渺峰

飞得高是后飞行时代的基本要求之一，高空场景与飞行的配合是另外一个要求。在三万英尺的高度，如果只能看见云层，那也是非常枯燥的。《天下贰》的立体飞行场景，有效解决了这一问题，在新场景“幽州”每一个地区都有高耸入云的山峰以及宏伟高大的建筑，山峰之上或有隐士居住，或有珍奇异兽，又或有隐藏任务，如此一来，喜欢飞的玩家不仅可以体验到飞在高空看风景的极致视觉体验，还可以体验到探险和发现世外桃园的兴奋。



《天下贰》资料片宏大场景：从极渊

有了自由飞行，又有了立体分层场景，飞行的元素只少最后一样：飞行器。

游戏中的飞行器是多种多样的，根据游戏风格的不同而不同，各式各样怪异、拉风的飞行器，带来完全不同的飞行体验，在《天下贰》“飞龙在天”资料片中，推出了12种飞行灵兽和4种飞行珍兽，让玩家充分享受“玄幻飞行”的乐趣。

仙宠系飞行灵兽——天鹿

可爱的神鹿，展翅翱翔，综合了我们熟知的羚羊、驯鹿的特征，加上玄幻色彩的翅膀，宝蓝色的眼睛，给人以纯洁神圣的感觉。



天鹿

天俊系飞行灵兽——超影，翻羽

两匹神兽坐骑酷似圣兽麒麟，但它又并非是麒麟，马的身躯结构马的骨骼构架，附加麒麟的外形龙的爪子，白马以羽翼为重，蓝马以肉翅为重，2只神兽威风凛凛，透出正义之气，震慑大荒妖魔！



超影



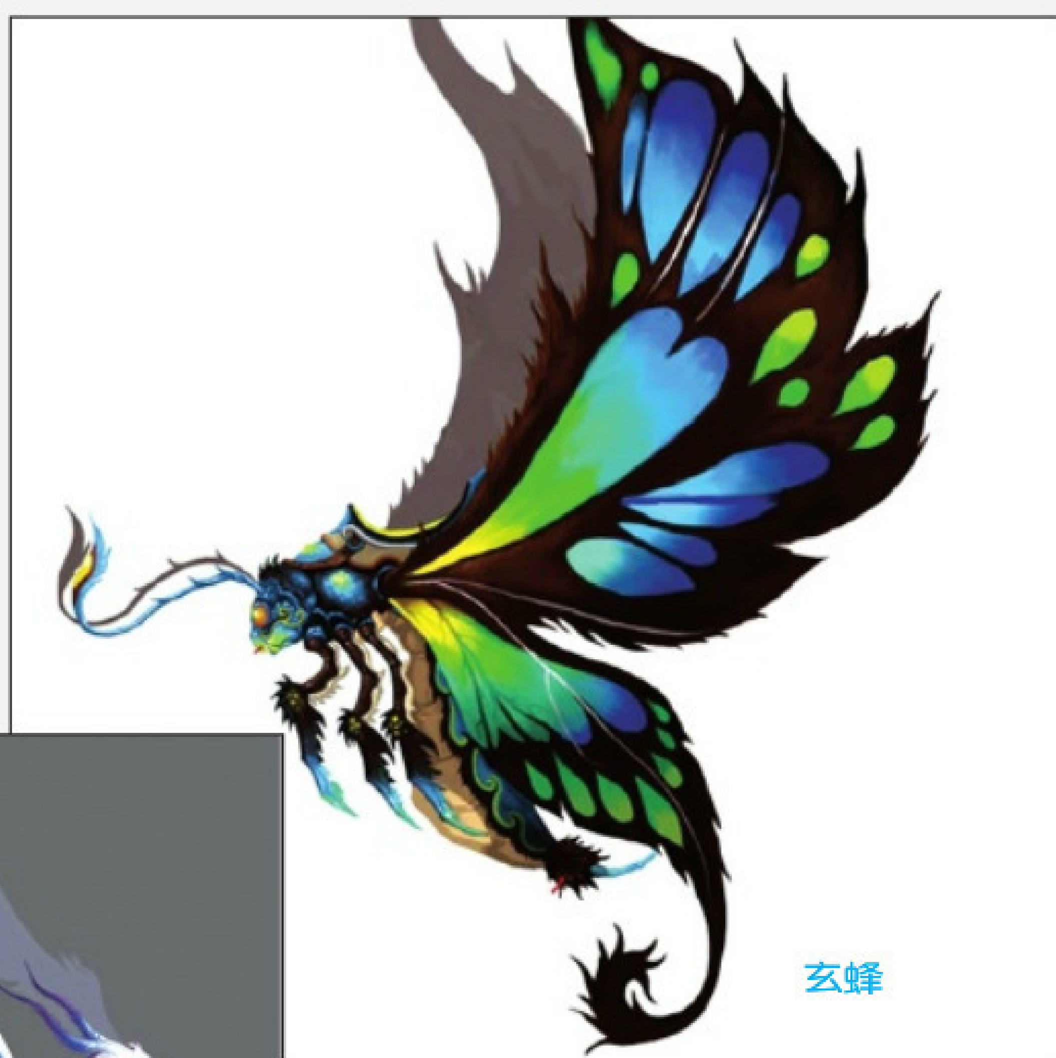
翻羽

猛兽系飞行灵兽——开明兽

一只虎神降临面前，威猛的身躯，宽大的羽翼，具有震慑力的面孔，带来霸气、威猛的感觉。



开明兽



玄蜂

异兽系飞行灵兽——玄蜂

第一眼看去以为是蝴蝶，如果真的这么以为，那你就错了，这是玄蜂，蝴蝶的翅膀，大型蜂类昆虫的外表，带有剧毒的刺针和口器，让人不寒而栗！

圣女网游《百年战争》前瞻

圣女网游《百年战争》是一款以15世纪英法百年战争为背景，结合“圣女贞德”的历史资料，融入了上帝与撒旦千年战争的传说，采用写实与卡通结合的风格，引进国际顶级引擎潜心制作的大型Q版3D网游。

清新可爱的游戏画面

《百年战争》运用华丽前卫的3D技术，经实景拍摄，并以Q版卡通的风格重现了15世纪欧洲法国巴黎的美丽浪漫风景。依山傍水的村庄、英勇伟岸的城门、错落有致的红瓦房、迎风旋转的风车、潺潺的小溪、茵茵的绿林、金色的海滩、神秘的隧道、藏匿于森林中偶尔出来捣蛋的小魔鬼、手拿魔法棒轻盈穿梭于林中的小精灵、长得像红苹果一蹦一跳的草精、走在南瓜地里一摇一晃的三尾狐……

绝美动听的背景音乐

走在新手村枫叶镇的广场上，可以听到从卫兵队长身旁的喷水池传来的水流声，似乎连空气中也充满了水滴；走在蓝色海滩上，可以听到虫子在鸣叫，似乎在传递着一种暗语；走在静谧森林中，可以听到鸟儿在欢快的歌唱着，似乎在准备一场音乐盛典；走在玫瑰之城中，可以听到人们那忙碌充满活力的生命的声音。《百年战争》根据不同的地图设置了相应的游戏背景音乐，让玩家在游戏的时候，能够聆听各种美妙的旋律！

四大经典职业系统

玩家在《百年战争》中，可以根据自己的喜好扮演圣战士、刺客、神射手、魔导师的角色，那这些角色都具有怎样的特点及优点呢？

1、圣武士：拥有最高的物理防御。他能熟练的使用各种双手武器，武器的重量和自身的力量所带给圣武士的是无与伦比的破坏力，此外一身重盔甲又给圣武士们提供了战斗的保证，使得他们在战场上奋勇杀敌！

2、影舞者：拥有最高的物理攻击力。他能绚丽迅疾的刀法虽然不能开山裂石，但轻盈灵活的双刃却能更精准、更致命地打击敌人要害。出色的潜行技巧使他们总能无声无息的靠近对手。习惯速战速决的他们将有限的魔法运用到强化自身战斗当中，因此看似单薄的他们往往却能在战斗中出奇制胜。





3、神射手：能在最远的地方攻击敌人。他们是自然之子，他们的一生都是在不停和自然的沟通中度过，以至于他们对于灵魂力量有着丰富的认知，他们能召唤自然之灵来给予自身庇护，召唤野兽之魂来打击自己的敌人。

4、魔导师：拥有最高的魔法防御和魔法攻击。他能支配狂暴的雷电净化世间、能创造寒冷的坚冰冻结万物、能交换黑暗的智慧湮灭所有、能祈求神圣的光辉恩泽众生。但是魔导师也是脆弱的，虽然咒语已经被简化，但还是需要时间来念诵它。



独特的佣兵任务系统

在《百年战争》的世界里，只要达到15级，完成一个相应的使命，就能获得接见公爵的机会，同时还能在他的指引下与佣兵工会会长喝一喝法国的洛神红茶。在离开之前，千万记得要去佣兵物资官处领取一枚用来标明身份的“佣兵徽章”。

这枚证明玩家是真正佣兵的徽章，将陪伴着玩家走过以后的沧海桑田。带着这枚徽章，玩家可以接受只属于佣兵的任务，获得佣兵的勇气以及圣女的庇护，轻松完成佣兵的任务，获得只属于“佣兵”的奖励，提升“佣兵徽章”的属性从而提高角色的能力。

自给自足的装备系统

《百年战争》将装备分为灰、白、绿、兰、紫的5个品质，同时又增加了强化、套装、附加属性、宝石镶嵌以及强大装备光效功能，形成了独特的多变、无穷的装备系统。

在《百年战争》中装备完全由玩家自己制作，随机决定装备的品质。制作材料来源于您平时的打怪掉落的普通物品，木材、皮革、棉布、打孔石、强化石等等，这些不起眼的小杂货在您的手中也许就能制作出传说中的极品装备！

键盘鼠标双模操作

与其他Q版网游不同，《百年战争》在游戏的操作模式上不仅提供“一鼠打天下”，同时也提供3D游戏流行的WASD的键盘操作功能。我们称此之为双模操作，让玩家使用任何一种喜欢的方式完美顺畅地进行游戏！

《百年战争》官方网站：http://bn.176.com

追寻圣女贞德的足迹，缔造属于自己的传说！

《成吉思汗》建帮立业 风雨同舟



成吉思汗

《成吉思汗》的世界从来都不是一片风平浪静的海洋，四大古国：昆仑、楼兰、莱茵、敦煌总是充满着决斗与挑战，大小不同的冲突与摩擦伴随着每一个勇士们的成长。以切磋为名，无关正义与非正义的国家战争，能够让广大玩家长久以来渴望大规模战役的梦想得以实现。

如何在一个这样血雨腥风的战争世界中寻求一丝安定，或者是追求并肩战斗的好友、兄弟同生共死，风雨同舟？如果你想快意恩仇、征战四方，你需要做的就是加入某个帮派，热血的战友、永远的朋友、挚爱的亲人就会助你在乱世的征战中，像成吉思汗一样，统一天下！

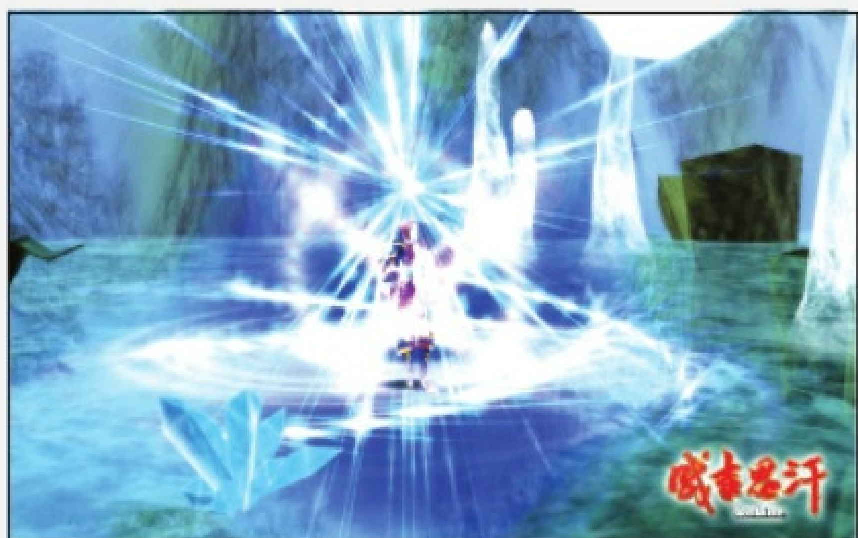
什么是帮派？帮派就是一群志同道合的人结合在一起的团体，帮派可以带来友谊。也可以带来无数实际的好处，在《成吉思汗》的世界里，有了帮派的人会非常幸福的，帮派带来的也不止是最简单的称号，还会带来更多经验和物品，助你一臂之力迅速升级。帮派内有大量外界无法得到的物质奖励可以加快你的练功速度，减少你所受到的伤害，增加你外形的炫目度，还有获得外界很少机会得到的珍贵生活配方。

装备披风

分一级披风、二级披风、三级披风、四级披风、五级披风。帮派披风是目前《成吉思汗》里最拉风、最诱人的装备之一。披风不但外形大气、炫目、潇洒，而且拥有很高的防御度可以替我们抵挡很多伤害。而没有帮派的人基本上是弄不到披风的。按帮派的等级不同，披风的种类和防御度还有更高的提升，绝对是新人加入帮派最好的动力之一。

帮派任务

加入帮派的另外一个物质奖励就是经验值了。加入帮派后，不但可以领到经验超级丰厚的帮派专有任务，还能用帮贡和道具来替公会升级，继而获得大量经验奖励。有如此多的经验奖励，升级速度就会想火箭发射一样，一冲千里，把没有帮派支持的散兵游勇们远远甩在后面。



生活配方

喜欢《成吉思汗》生活技能的人有福了，帮派商店里专门出售了外界罕见的各种绝密配方，帮会等级越高，出售的配方就越多、越好。强悍的药品能短时间大幅提高我们的攻击力、防御力，甚至挽救我们濒临死亡的生命。卓越的宝石能永久提高我们的属性值和攻防强度。

精神寄托

加入了《成吉思汗》的帮派后，难道只有纯物质的奖励和经验奖励么？其实，加入了一个帮派，就等于加入了一个大家庭一般。有帮主这个家长的带领，我们可以做很多以前一个人不能做的事情，可以找到志同道合的伙伴，坚实臂膀的战友，甚至是未来的人生伴侣。帮派里的成员众多，而且大家天南海北，无所不聊、无所不谈，帮派在游戏里是一个非常强大的精神寄托。

副本组队

《成吉思汗》的副本是个奖励非常丰厚的单独地图，为了获得经验、星尘、银子等众多好处，必须组队前往。有了帮会这个人数众多的大家庭，帮主一声吼，就可以组织起很多适当等级适当职业的副本队伍，不会因为某些职业不吃香就没人带，某些人装备不好就没人组这样让人懊恼的情况。



帮战国战

《成吉思汗》为大型历史战争网游，帮战和国战是绝对少不了的一种大型竞技方式。王者争霸，群雄逐鹿，未来是谁能率先拿下能够带来无限荣誉与财富的城池？是谁能率先摘取那至尊王者闪耀的金冠？那是由我的帮主带领的我的帮，由众多团结起来的兄弟奋力拼搏的未来。帮战和国战也是《成吉思汗》的世界里最有特色和真实反映历史战争一大亮点。

聚散皆是缘，离合总关情。帮派是个温馨的大家庭，无论是可以直接看到的物质奖励，还是看不见摸不到的精神寄托，都是我们必须加入帮派的理由。有这样一句话说的好：不玩成吉思汗绝非好汉，不入游戏帮派绝对遗憾。平时，我们是亲密无间的伙伴，调侃、嬉戏。但战场上，我们是惟命是从的铁血战士，为了公会的尊严，为了头顶上无比崇高的帮派名称，我们愿付出一切。我的帮主我的帮，期望同《成吉思汗》一起征服世界。P

《剑仙》十二神兽之玄门除妖

“眨眼间就到20级！”用这句话来形容玩家们在《剑仙》世界的修炼进度，虽然略为夸大，但却也不为过。从诞生在《剑仙》大陆开始，玩家只需要跟随任务提示的脚步，便能在不知不觉间成长为20级的修真者。

修为的飞速提升，让玩家们在欢喜之余，也有了一丝幸福的烦恼：修为上去了，装备却跟不上，极品装备在哪儿弄呢？那就得问问可爱的十二神兽们。





天室之变后，束缚妖魔的结界荡然无存。众妖在玄门妖王的率领下，祸乱人间，无恶不做。天庭特地派出十二生肖神兽，前往剑仙大陆，指引修真者们降妖除魔。

只要修真者们修为在20级以上，每日便能在凌烟城司马卿处随机领取神兽令牌一枚。神兽令牌上刻有相应的神兽位置，持有令牌的修真者在组队3人以上后，前往令牌指定位置，找到相应的神兽，就能进入玄门通道除妖。《剑仙》组队最大人数为6人，也就是说，每人每天都可参加6次神兽活动。

找到令牌上所指神兽后，神兽使者会将修真者们传送到玄门通道内。玄门通道暗无天日、阴气极盛，道路也是蜿蜒曲折，幸好墙壁上那闪耀着幽灵般火焰的壁灯，才让众修真者能够沿着正确的方向前行。

进入通道不一会儿，队伍便会遭遇玄门妖王座下的第一批小妖——分布于通道沿途的15名玄门妖兵。玄门妖兵镇守于玄门妖窟外围，实力并不出众，修真者们只需要各司其职便能轻松将其消灭。

玄门妖兵覆灭后，身为妖王左臂右膀之一的玄门猛将会现身阻挡队伍。必须将其击杀才可继续前行。玄门猛将乃是玄门通道内的Boss之一，



实力自然远高于妖兵等小喽啰。对战时金刚一定要及时挺身而上，吸引住玄门猛将的火力；逍遥、风雷要保持好与



玄门猛将的距离，施展强力法术。危急时刻，风雷应释放“束缚”等负面技能，困住玄门猛将，保护自身及队友的安全。

击杀玄门猛将后，继续前行，会遇上数量众多的玄门猩妖，有60只之多。如果逐一击杀，既费时又费力。建议由金刚带队，将四周的猩妖引到一个地方，然后全体施展群攻，便能在极短的时间内铲除掉这60只妖怪。不过要特别提醒一下，猩妖们的实力略强于玄门妖兵，且数量众多，大家在施展群攻时难免会被数名猩妖反击，所以一定要记得及时服用生命药水，补给自身血量。

玄门猩妖的覆灭，令妖王座下另一名大将玄门巫妖暴怒不已，他会即刻现身攻击入侵者。对付玄门巫妖的方法与击杀猛将时类似。不过巫妖的实力比玄门猛将还要高出一筹，攻击力也非同小可，风雷一定要记得保持好与巫妖的距离，必要时采取“风筝”战术，边打边跑。

铲除了玄门巫妖，与玄门妖王的决战即将来临。在此之前，修真者们还需要跨过玄门残魂、玄门石妖两座大山。



玄门残魂乃是妖王亲自挑选的精锐部队，共计20名，实力较强。依然采用“引杀”战术，将众残魂引到一块儿群杀。

玄门石妖只有5只，但其超强的抗击打能力很令修真者们头疼。建议大家集中火力逐个消灭。

随着最后一只石妖被击杀，除妖队伍也来到了玄门妖窟的深处。这里有一个巨大血池，长着巨型翅膀的玄门妖王便盘踞此地，恶战开始！

身为万妖之王，玄门妖王除了攻防俱佳之外，因为有翅膀的辅助，行动也异常敏捷，致使风雷这类远攻职业的“风筝”战术在妖王面前效果不佳。所以金刚务必要坚定不移地顶在最前面，并时刻补充自身血量；风雷、逍遥等二线攻击手要注意控制自己的伤害输出，免得仇恨过高将妖王吸引过来。

保持好攻击节奏，持续对妖王造成伤害，玄门妖王便难逃一死。

挡不住的诱惑 《亮剑》终极内测精彩档案



“刀光一闪，伴随着四处飞溅的血花，又一个小鬼子一头栽倒在地上。还没容你稍微喘口气，迎面又扑过来两个鬼子……城外的小鬼子越聚越多，潮水般地不断向沈阳城中涌来。”以上描写的场面，不是出自某部文学作品，也不是哪部影视作品的片段，而是在网游《亮剑》中，你很可能经常会遇到的场景。

激情体验，狂欢盛典。12月5日，军事战略网游大作《亮剑》终极内测，正式火爆开启。与此同时，众多特色系统和全新游戏内容，也伴随着《亮剑》终极内测同步推出，带来了更多的激爽体验。新版本，新内容，新精彩。《亮剑》邀你一起燃烧激情，书写新的英雄传奇。

想要抢先了解《亮剑》终极内测最新精彩内容吗？那就跟我一起来看看吧。

激情“亮剑”，终极考验

《亮剑》正式内测的余热尚未褪去，终极内测就已经如火如荼地展开。





随着终极内测的到来，“亮剑”群英也将再次踏上波澜壮阔的英雄征程。在《亮剑》终极内测中，中华大地上的战火将继续蔓延，更多的中国国土惨遭沦陷。此外，许多臭名昭著的鬼子Boss，也将纷纷登场亮相。中华民族到了最危险的时刻。

面对着日益紧张的严峻形势，是否有人能够挺身而出，力挽狂澜？中华民族能否顺利度过难关？一切答案，尽在《亮剑》。

不经历风雨，怎么见彩虹？如果你想要成为万众瞩目的大英雄的话，首先就来直面《亮剑》中的终极考验吧。

精彩内容，抢鲜看

集密文，兑大礼，“新兵考验”，意外惊喜不断；打鬼子，保家园，“沈阳城保卫战”，直面生死挑战；做英雄，扬美名，“称号”系统，让你名扬天下；博古今，知天下，“全国大联考”，谁是状元才……



据悉，随着《亮剑》终极内测的震撼开启，越来越多的全新精彩内容，也陆续呈现在广大玩家面前。

在“新兵考验”活动中，玩家将有机会赢取各种神秘大礼。在活动开始后，玩家可以在新手村夏家湾周边，通过打怪收集各种特殊密文。然后凭借收集齐的密文，可随机兑换各种神秘礼品。至于到时候是空欢喜一场，还是喜获丰厚的奖励，就要看玩家自己的RP了。

在“沈阳城保卫战”中，日军将对沈阳城发起猛烈进攻。而奉命支援的玩家，不仅需要守住城门，还要联合派兵到日军营地，彻底消灭敌人。在蝗虫般的鬼子面前，能否顺利完成任务，不仅对你的勇气，也将同时对你的智慧提出最大考验。





而“称号系统”的推出，则让你成为名扬天下的英雄梦想，真正成为可能。不管你是一心杀敌的铁血勇士，还是志在生产救国的生活达人，你都有机会拥有一个属于自己的响亮名头。

只要你够强，“神农在世”“天下无双”“钢铁长城”等众多尊享称号，统统可以属于你。

除此之外，还有“全国大联考”“根据地争夺战”等许多神秘的精彩内容，就等你来体验。

风在吼，马在叫，“亮剑”已出鞘。号角已经吹响，热血早已沸腾，英雄挺身而出誓灭鬼子，复我河山。

更精彩的内容，更刺激的考验，12月5日，《亮剑》终极内测震撼来袭！够胆你就来！

亮剑官网：http://lj.zqgame.com/pr.html

《亮剑》公会招募：http://lj.zqgame.com/ljgh/ghzm.aspx

官方QQ群：88527655（公会会长或负责人加入）P

有爱的斩妖除魔路——《梦想世界》"夺宝奇兵"之伏魔录

好兄弟，斩妖除魔天地间；好姐妹，恩怨情仇朝夕伴。自从《梦想世界》最新资料片"夺宝奇兵"倾情推出后，其中的"伏魔录"直教人大呼过瘾，好一部梦想世界的诗史。



梦想世界是有爱的地方，这在伏魔录的里里外外，都得以彻底的体现。俗称为等级任务的伏魔录任务，一路伴你成长，有时需要你孤身独闯，更多时候是兄弟姐妹并肩作战，你既可以和好兄弟挑战彪悍的Boss，也可以和姐妹们分享感人的故事情节。现在《梦想世界》正热火朝天地掀起一轮轮的斩妖除魔高潮，身在其中的你一定不能错过每个章节。

今天，笔者除了简单地介绍"伏魔录"的定义、内容外，将着重讲述100~106级伏魔录任务"洗罪之路"的全过程。

一、伏魔录任务概述

1、伏魔录任务是与"梦想世界"背景故事相关的任务。魔族入侵，正义之狮苏醒，一场又一场与魔族斗智斗勇的战争拉开了序幕！从邪恶之息开始，到魔族丑恶面目渐露，再到一个个谜团的揭开，伏魔录任务的整个过程跌宕起伏，扣人心弦，让人荡气回肠。从人、狼、兔到仙界，从30级到130级，其跨度之长、地域之广、参与玩家之众、规模之大是前所未有的，谓之为"华丽诗篇"实不为过。

2、伏魔录任务分为九章：

第一章：魔族的逆袭（30~43级）
第二章：萤火的消逝（44~50级）
第三章：灵魂收集瓶（51~70级）
第四章：沙洲奇缘（71~90级）
第五章：天界之路（91~99级）
第六章：洗罪之路（100~106级）
第七章：决战魔族（107~115级）
第八章：四国之行（116~124级）
第九章：最终决战（125~130级）

二、伏魔录任务攻略心得

1、当人物等级≥30级时，在明月镇的坐标（119，27）的游方道士处触发任务。需要注意：（1）玩家只有完成上一个等级的伏魔任务，才能接受下一个等级的伏魔录任务；（2）玩家领取的伏魔录任务不能超过玩家的当前等级。



2、任务内容分别为寻人、寻物、战斗，战斗分为单人战斗和组队战斗。单人战斗时，建议身上准备好高级药品，九转还魂丹是必备的，最好携带一只带魅笑的BB，先杀主后杀小怪。组队战斗时，一般情况下，两人即可，其中一名为能加血拉人的医生，可以群杀，也可以单杀，建议先主怪后小怪。当然，一般来说，高等级人物在进行低级的伏魔录任务时，不论是单人战斗还是组队战斗，只要在80级以下，皆可以单枪匹马进行。上了80级后，就要根据个人的修炼能力去合理选择组队或是单杀了。

3、每完成一级的伏魔录任务，除了能获得可观的经验奖励外，还能获得装备分解石、还童丹、各类石头、荣誉之玉、魔灵果、属性重置丹、修炼钥匙、聪灵果、各类兽诀书、HF等道具物品的奖励。不过，大家要注意的是，低级任务所得的如意宝玉、五行宝玉在后面的任务中将会索取，如果背包空间足够的话，建议先留着，以便后继任务所需。

三、"洗罪之路"全程播报

1、任务流程：

寻找贪叶（初云峡谷45，80）→挑战若瑄（天水平原201，134）组队战斗→寻找薛泽（幻境海岸65，111）→挑战韩幽月（幻境海岸15，91）组队战斗→挑战薛泽，组队战斗→寻找慕容海（永泽城179，5）→挑战护财鬼（永泽城71，99）组队战斗→挑战飞叶草（永泽城159，161）→挑战峥怒（永泽城323，72）组队战斗→挑战慕容海，组队战斗→寻找老妪（绿湾林地192，117）→打败蚰蟆（古木神庙142，21）组队战斗→挑战老妪，组队战斗→寻找汀兰（香叶丛林13，97）→单挑巨蜂（香叶丛林153，96）→挑战百花仙子（香叶丛林83，82）组队战斗→挑战汀兰，组队战斗→寻找释厄（初云峡谷136，114）→寻找嗔岚（初云峡谷17，35）→挑战屠戳（初云峡谷37，61），组队战斗→回访释厄→挑战厄能（初云峡谷94，73），组队战斗（若选择第1个答案，战斗将会无休止，应该选择第2个答案）→挑战轮空（初云峡谷74，84），组队战斗→寻找广德将军（天空要塞，94，63）。



2、任务攻略

本章任务全程为战斗环节，除了104级的单挑，其他皆为组队战斗。组队建议组满5人，队伍中最好2SS3火力，封小怪，全体攻击主怪，灭掉主怪后再逐一群攻或单杀小怪。在寻找慕容海时，选择答案1，需要挑战护财鬼，选择答案2，需要挑战飞叶草，选择答案3，需要挑战峥怒。前面三个答案选择完毕，才能选择第四个答案，需要挑战慕容海。

3、任务奖励：每一轮战斗结束，除了获得大量的经验奖励外，还能获得BB项圈、四级还童丹、各类石头、低级兽诀、幻彩等道具物品的奖励。

综上所述，"伏魔录"任务虽是斩妖除魔为主，但无处不充满着天与魔的恩怨情仇，而玩家之间不再是一个人在战斗，有爱的梦想世界，就是要大家一条心，玩好才能玩得开心。P

水墨奔放《降龙之剑》挑战2D美术巅峰 不可取代的美



诗是最古老也是最具有特质的文学样式。它通过丰富的想象，富有节奏感、韵律美的语言来抒发笔者对景物、事件或人物的思想情感。

诗与画的结合，总会让人产生许多奇妙的联想，让你在或有或无间感受到天地最纯粹的气息。闻到这些气息，你的耳畔就如响起了委婉动人的天籁之音。声波一层一层，如浅滩上的微澜涌入你的心扉，感染你的心灵！这就是《降龙之剑》诗样画面带给你的绝妙感受！



由完美时空上海分公司历时两年倾力打造的《降龙之剑》，将中国传统文化与现代审美相结合，为玩家展现了一个充满东方玄幻元素的武侠世界。在游戏的制作过程中，美术团队不但在2D游戏中实现了3D效果，还将水墨风格的文字嵌入到游戏中，使游戏在画面风格和人物形象上别具一格。



鬼影飘，声声如刀。雪纷飞，片片飞琼。

雪落草原，旷野安宁。狂风戏谑着零落的雪花，一片一片，晶莹剔透，如天空中坠落的美玉，飞舞在纷乱的世间。荒凉的郊外，虚无的鬼影四处萦绕。风声、尖啸声、哭声，每一种声音都似乎在向路人索要他们无辜的生命。

以水墨形式出现的古诗，在游戏内为玩家讲述着场景中动人心魄的故事！同时，游戏展现的意境也完美的与鬼雪坡内场景元素对应，使游戏画面在玩家眼前动了起来。粗狂的字体、隽永的文字，每一点都彰显出美术团队的专业和务实，在增强游戏带入性的同时，也体现了美术团队在游戏画面制作中的独具匠心！



幽暗的时空隧道，是连系地宫与人间的唯一通道。走进地宫，淡紫色灯光不断闪耀，给一尊尊庄严佛像添加了几分诡异色彩。

游戏中唯美的粒子特效，全部由《降龙之剑》美术团队凭借自身出众的静态场景构图能力和细节处理能力亲手打造！这些效果，不但突破了2D游戏画面制作屏障，还在画面上给予玩家非一般的视觉冲击力！

作为《降龙之剑》美术团队中的核心人员，他们之中很多人都曾参与过诸多顶级游戏作品的制作。其中，更是有人拥有《Unreal Tournament III》（虚幻竞技场3）、《blade&soul》（剑灵）、《Gears of War 2》（战争机器2）、《传奇世界》、《HULK2》（绿巨人2）以及《Darksiders：Wrath of War》（黑暗战神——战争愤怒）等世界级大作制作的经验。

正是他们的创新与努力，使《降龙之剑》世界中的一草一木都具有了生命力。不论山间摇动的青柏，还是云端振翅的飞鸟，抑或是渐渐西斜的落日，都能通过游戏在电脑屏幕上一一展现。同时，他们还运用多种优化手段，使游戏在低配置的电脑上依然能够展现卓越的画面效果，使《降龙之剑》拥有了超越传统的华丽。

作为国内为数不多以玄幻武侠为背景的2D即时网游，《降龙之剑》每个场景中，都设计和添加了很多新鲜元素，为喜欢玄幻武侠游戏的玩家建造了兼具传统文化和创新元素的虚拟世界。无论是气势恢宏的庞大建筑，美轮美奂的仙山楼阁，还是烈焰喷涌的幽暗地宫，都与背景音乐完美结合，给玩家带来一场无与伦比的视听盛宴！

随着《降龙之剑》封测的开启，更多的游戏内容将会逐步曝光在玩家面前，同时更多关于《降龙之剑》在画面和玩法上创新的内容也将与大家见面。让我们共同期待这款完美时空旗下首款2D即时玄幻武侠网游吧！P

无尽的挑战——DNF第四章

《地下城与勇士》（以下简称DNF）终于开启第四章，主要包含三大内容，元素师觉醒、死亡之塔和新深渊Boss。



来自宇宙的力量

掌握着“火、冰、光、暗”4大元素力量的元素师终于在第四章中恢复了力量，大绝“陨星幻灭”再现。

48级时可找“莎兰”接到觉醒任务，任务分为6步。第一步“永恒的难题”，将决斗胜点1000点交给莎兰；第二步“困惑的答案”，通关黑暗城“王的遗迹”5次；第三步“不同的解答”，通关洛兰“比尔马克帝国试验场”5次；第四步“伸手可及的答案”，在“比尔马克帝国试验场”收集50个“泰拉石”；第五步“无法解答”，分别寻找6个红、蓝、黑、白四种颜色的大晶体；第六步“真正的答案”，与“莎兰”交谈即可。

任务完成后，可获得主动技能“陨星幻灭”。技能介绍：从宇宙中召唤出各种属性的元素结晶砸向敌人，使敌人受到一定伤害。砸落地面的元素结晶在一定时间后会发生爆炸，并对敌人造成二次伤害。各种属性的元素结晶生成比例受已学的相应属性的元素技能等级影响，而且越是高阶的元素技能，元素结晶的生成比例越高。施放时，可以移动光标，且通过移动或停止光标可以使光标的大小发生变化。光标小，攻击范围小，火力集中强；反之，攻击范围大，火力集中弱。施放结束后开始砸落元素结晶，此时施放者无法移动并进入抓取技能无效的霸体状态。

还可获得被动技能：元素集中。技能介绍：使自身对元素魔法的应用更加熟练，在使用特定的技能命中敌人时，可以降低敌人的相应属性抗性。若敌人的属性抗性下降到0点以下，则下降的相应属性抗性值将大幅度减少。



死神的邀请函

收到“死神”邀请函的你……自然要前往矗立于死亡峡谷的“死亡之塔”。“死亡之塔”比之前的“迷妄之塔”难度更高，层数也更多，共有45层，难度递增。有这么几点需要注意：进入“死亡之塔”不消耗疲劳值，但会消耗一个招待券，招待券每天更新疲劳时会自动进入玩家背包，每天5个；每层都有APC，30层以后会出现大量的APC；塔里不能吃任何药物，不能使用需要消耗无色方块的技能，只能吃塔里掉落的药物和无色方块；可使用前缀为“塔”类名字的消耗品，仅在“死亡之塔”掉落，离开死亡之塔时消失；根据队伍人数不同难度不同；根据到达的层数给予经验与奖励道具；所有装备的强化等级自动固定为+10，禁止使用普通消耗品和复活币。



两大全新深渊Boss

火焰男和气泡男后，第四章新增两大全新深渊Boss，分别是阿法利亚深渊的“布兰兹”和诺斯玛尔深渊的“钢管男”。

“布兰兹”特点在于能够控制各种魔界植物，且带有令周围人自然恢复速度降为0并且MP逐渐减少的光环；普通攻击带有束缚能力，隔一段时间就召唤魔界花；HP下降到一定程度时会喷发魔界花种子，落到地上后生长出魔界花，魔界花生长到一定程度后变成迷惘塔12层那种拿长矛的小法师怪，光和水属性攻击无效；HP降到1/2以下时召唤“太阳”，加速魔界花成长速度。

“钢管男”难度很大，回血量快，防御高，全程霸体，带有使周围人行动缓慢的光环，会召唤很多钢铁柱子从空中落下，还能召唤范围雷云。火属性攻击较多。

进入深渊模式很简单，通过杀死阿法利亚地下城的Boss可收集到“狂乱恶魔的邀请函”，在NPC歌兰蒂斯处换取深渊模式入场券“野生之破魔石”；通过杀死诺斯玛尔地下城的Boss可收集到“强韧恶魔的邀请函”，在NPC歌兰蒂斯处换取深渊模式的入场券“钢铁之破魔石”。

选择地下城时，选择开启深渊模式即可进入到深渊模式下的地下城。需要注意的是，在唤醒深渊Boss前，被击数不能超过50，否则无法唤醒，同深渊Boss交战时，只可允许使用3个复活币。

《2012》称冠灾难片 汇众教育带你了解特效制作

灾难大片创下票房佳绩

“虽然不少人说《2012》故事俗套拖沓，但那些让人目瞪口呆的特效镜头，还是有足够的说服力把大家拉进影院。”

近日，一年前就开始造势的灾难片《2012》全球上映，首个周末就称霸各地票房榜，在全球狂揽2.25亿美元，它在中国的票房也已轻松突破8000万元人民币，创造了本月最好的单片票房成绩。

在特效的帮助下，《2012》让人震撼，且不说是否真的有《后天》10倍的特效镜头，单说影片从大地震开始，人们能想象到的所有自然灾害轮番上演：肯尼迪号航空母舰撞毁白宫、黄石公园火山爆发、海水漫过喜马拉雅山等等。

就像正在准备续集《2013》的艾默里奇说过的，“我决心让这部影片成为灾难片之冠。”《2012》中的视觉特效镜头多达1300多个，由100多名专业人员制作完成，也因此创造了灾难片的视觉奇迹。

三维特效缔造影视魅力

面对《2012》中特效视觉的强势冲击，汇众教育数字娱乐技术专家指出，如今，影视特效所带给观众的视觉震撼，已经成为三维技术应用于电影工业的成就。而追求绚烂的效果世界，也成为当代很多年轻人为之奋斗的职业理想。

作为国内数字娱乐权威研究机构，汇众教育一直致力于CG技术在本土的推广及相关人才培养工作。针对国内青少年中空前高涨的三维特效热情，汇众专家指出，成为一名优秀的特效设计师远远不像想象中那样简单。除了要具备扎实的基本功，如：掌握After Effects的基本使用、



汇众教育学员作品



汇众教育学员作品

掌握After Effects常用特效的功能及使用方法、掌握蒙版以及运动跟踪的使用、掌握After Effects渲染输出等。适当掌握一些编程的基础，提升对软件知识的掌握等也是极其必要的。

不过，作为亚洲最大的动漫游戏专业人才培养基地，汇众教育自诞生以来，还是帮助无数年轻人在电影设计领域实现了自己梦想。

专业教育铺设职业之路

如果你想成为追求影视魅力的高级特效师，汇众教育已经为你铺就了一条通往理想殿堂的成功之路。在这里，掌握Maya不仅意味着能够极大的提高制作效率和品质，调节出仿真的角色动画，渲染出电影一般的真实效果，更意味着你正走向一条向世界顶级动画师迈进的路。

汇众教育游戏学院为零起点学员提供的严格的基础训练、大量专业案例和一线专家指导，让你轻松实现水、火、烟尘、爆炸、布料、毛发等各种自然效果，并在不断的作品积累中，真正揭开特效制作的秘密。

同时，“云世界”教学平台所提供的职业素质培养，确保学员能够使用高级特效工具制作出高水准的动画作品；并凭借对整个特效制作流程的深入理解，独立完成复杂动画及特效，成为一名出色的3D高级特效设计师。

编后

近年来，随着电影工业的崛起，美式“大片”几乎成为票房的代名词。而链接票房与观众的则是那光怪陆离、抢人眼球的特效技术。

面对海外大片的强势出击，作为中国数字娱乐业发展的坚强后盾和同盟军，汇众教育集团在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。其培养的三万多学员已经遍及全国70%以上的游戏动漫企业，成为中国创意文化产业发展的脊梁，为推进本土特效技术的发展贡献力量。

汇众教育官方网站：www.gamfe.com

漫步者古董级音箱惊现感恩节活动

漫步者感恩节活动自15日启动以来，短短几日便吸引了众多新老用户踊跃参与，大家带着自己钟爱的漫步者音箱亮相活动，用真挚的情感讲述着生活中与漫步者发生的点滴故事，与漫步者的感恩之心温暖交融。

一些漫步者古董级产品惊现活动中，一张张上传的照片、一段段有漫步者陪伴的往事回忆，以及保存完好的使用说明书及外包装箱，看似不经意的细节却饱含了忠实用户对漫步者品牌不变的厚爱与支持。

漫步者感恩节活动继续为您精彩呈现，期期重量级大奖等您赢取，如果您上传的图片完整新颖，再加上您与漫步者之间感人而有趣的亲身感受及心情故事，得奖的机会更高哦。

关注漫步者感恩节活动

登陆活动首页http://www.edifier.com/users/activities/thanks/index.php



古董级漫步者R1000AT，老用户爱不释手的挚爱



“尘封”的包装箱透露着用户悉心珍藏的温情



当年随机的《说明书》漫步者忠实用户依然保存至今


漫步者R800TC风采不减当年

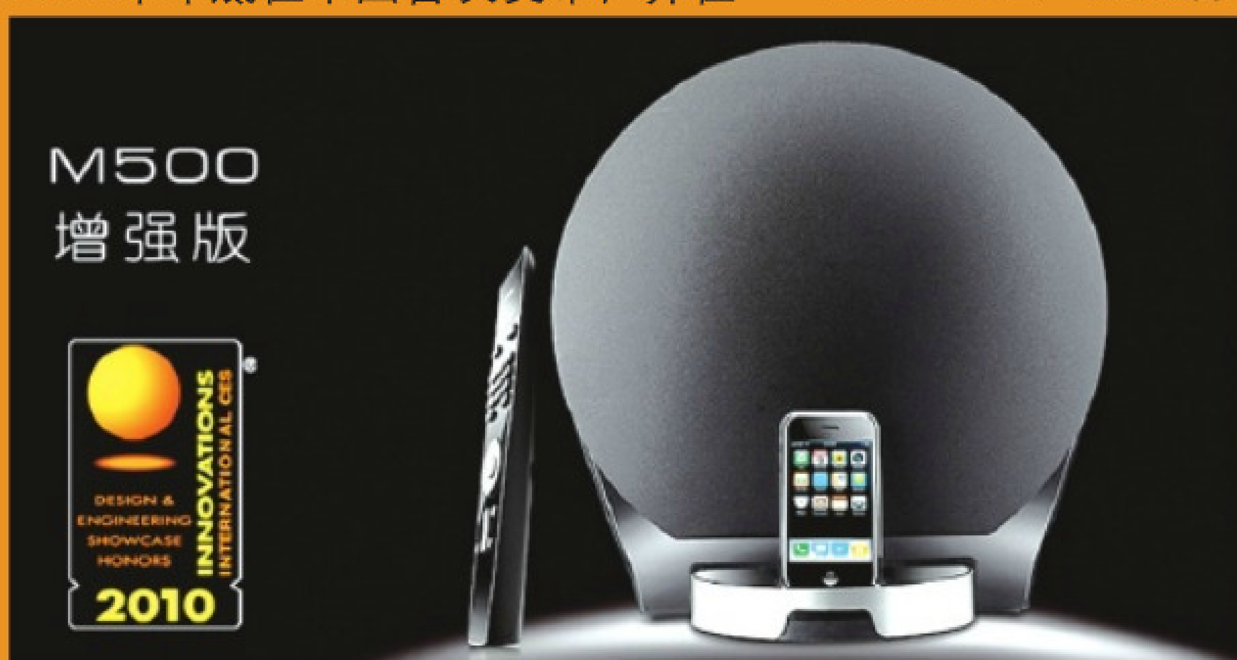

历经岁月蹉跎的漫步者R2.1T尽管不再光鲜亮丽，但不变的依旧是经久不衰的音质与用户的信赖

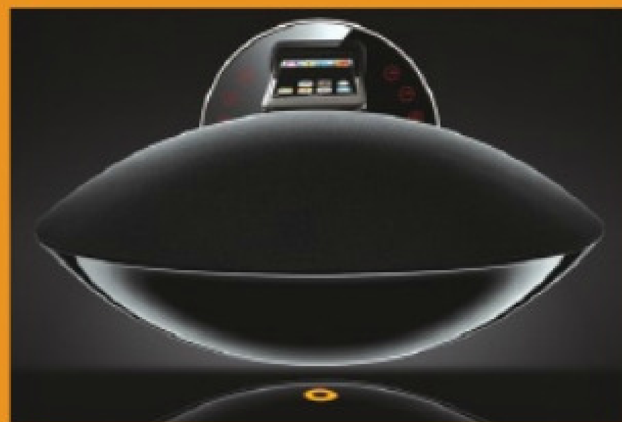
漫步者M500获2010年美国CES设计与工程创新荣誉奖

美国时间2009年11月10日，CES（美国国际消费电子产品展览）官方在纽约正式公布了2010年CES展会获奖产品名单，漫步者M500在此次展会评奖中以卓越的工业设计和优雅音质，折服了评审团评委，捧得2010年音响类产品设计与工程创新荣誉奖（CES Innovations 2010 Design and Engineering Award）！这是继2008年E3350和Ramble无线功放产品获得此奖项之后，漫步者再次在CES评选中荣获这一全球大奖。

每年一届的美国CES展会是目前全球规模最大的消费类电子产品展会。在展会开始之前，CES大会每年会召集国际知名工业设计师、工程师及产业深资新闻工作者对消费电子领域的新产品进行评选，以鼓励在设计与技术上有突破性创新成就的新产品，并在CES展会上予以发布。这一奖项不仅关注产品的工业设计和技术应用，而且更看重获奖产品引领其行业发展趋向的标志性意义，代表着未来的发展朝向，因此成为最受业界关注奖项之一。

漫步者M500产品于2008年年底在中国首次发布，并在2009年上市。这款一体化音响系统拥有完全不同于传统多媒体音箱的新颖而令人惊艳的外观设计，简约而优雅，不仅是漫步者多年工业设计能力积淀的完美呈现，也被业界视为漫步者从电脑多媒体音箱跨步到家居音响市场的代表作品。M500产品采用触控界面，支持iPod播放、FM收音和AUX输入，除了应用漫步者专利的E.I.D.C.智能失真控制技术之外，在M500上漫步者还首次使用了全新开发的智能化的音频调节增益技术，使产品的音色音质进一步得到提升。此次CES评委对漫步者M500也给予了高度评价，认为产品在简单应用、优雅设计和毫不妥协的音质上为用户提供了卓越的听觉和视觉体验（The simplicity of use, elegant design and uncompromising audio quality of the Luna 5 encore makes for an outstanding visual and audio experience.）。





在此之前，漫步者已有多款产品荣获国际性专业大奖，包括e20、M3Plus两款产品获得全球工业设计届最高荣誉的德国“红点（Red Dot）”设计奖、S2.1MKII和RAMBLE产品获得IF产品设计奖，以及M3Plus在日本获得了“GOOD DESIGN”优良设计奖等。漫步者此次获奖，也再次彰显出漫步者不断进步的设计与制造实力。

2010年CES展会将于1月7日~10日在美国拉斯维加斯举办，届时，此次展会获奖产品将在CES官方主办的颁奖仪式上集中展示。此外，漫步者还将携众多2010年新品参加此次展会，展位号：南区1号馆20944展位，敬请媒体朋友及合作方伙伴莅临参观。



头牌新闻

盛大游戏紫金山天文台启动“寻星”仪式

■本刊记者 北四环寻事员

2009年11月18日，国内知名网络游戏开发商、运营商盛大游戏与中国科学院南京紫金山天文台共同举行《星辰变》媒体联合研发及“寻星”仪式。双方宣布开启“共寻美好星辰”公益倡议活动，招聘最浪漫职业——寻星人。盛大集团总裁兼盛大游戏董事长、《星辰变》制作人谭群钊，盛大文学总裁吴文辉，中国科学院紫金山天文台副台长蒋耀文等领导及众多知名传媒高层一同出席了当天的发布仪式。



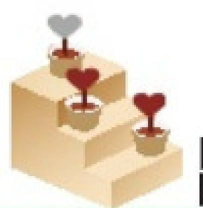
盛大集团总裁、盛大游戏董事长谭群钊也是该游戏的制作人

《星辰变》是盛大游戏上市后第一款完全自主研发的网络游戏大作，游戏改编自作者“我吃西红柿”的同名人气小说，该作品在知名文学网站“起点中文网”的点击率超过4000万，受到广大青少年读者的喜爱。其研发团队是盛大《传奇世界》项目的核心团队，由盛大集团总裁谭群钊担任制作人，该团队拥有超过7年的网游研发经验。游戏以小说中特色的修真系统为主线，展现了三界飞升、仙魔大战的宏大世界。玩家在游戏中可不断的成长修炼，一旦突破极限更可渡劫飞升至上界，成为上界仙魔，从此将拥有左右凡间的力量。



紫金山天文台75年从未亮顶的六座天文球因游戏《星辰变》同时被点亮

据介绍，本次活动的重点之一，作为强强携手合作的一部分，联合研发媒体可以通过为盛大游戏研发团队提供最前沿、最细微的玩家需求变化，来增强《星辰变》游戏的受众群针对性。而媒体提供的创意策划方案将成为游戏的卖点、亮点，以媒体的预见性帮助项目组把控方向、控制品质。作为回报，盛大游戏将在《星辰变》设计中加入媒体的优秀创意，并承诺在游戏制作人名单中，加入联合研发媒体的信息，而参与联合研发的媒体将率先获得游戏激活码、礼包、新手卡等。我刊作为被邀请的10余家核心媒体之一，也参加了本次活动。P



晶合热点

中国选手获得2009年万智牌世界冠军赛团队赛冠军

2009年11月22日，这个日子对中国万智牌迷来说，注定不同寻常。在刚刚结束的万智牌世界冠军赛上，来自中国北京的选手吾同、李博、张之洋获得2009年万智牌世界冠军赛团队赛冠军，赢得了12 000美金的奖金。团队世界冠军是万智牌比赛的最高荣誉，本次中国选手获得冠军，也为万智牌进入中国10周年献上了一份大礼。万智牌起源于美国，它是由美国威世智公司联合美国大学数学教授李察·加菲尔博士共同研发的一款可供两人以上同乐的健智纸牌游戏。到目前为止，全球有60多个国家流行万智牌，有会员1000多万，每年超过100 000场的比赛，年度设置的奖金超过600万美金，因此万智牌自从面世以来很快风靡了全世界。万智牌可以开发和锻炼人的记忆能力、数学逻辑思维能力、推理能力、全局平衡能力和创造力，基于这个原因，在1998年国家体育总局社会体育指导中心对万智牌进行了全面考察，最终和威世智合作将万智牌列为实验推广的健智体育比赛项目在中国推广。



（左起）李博、吾同、张之洋

《指环王Online》国服公测正式开始

《指环王Online》于近期进行大规模版本更新，并正式开始公测，据悉，此次更新后，玩家的游戏角色等级上限提高到60级，同时开放了新职业“守望者”和“符文师”以及新



的种族特性，同时开放的还有为“传奇武器”鉴定并为其“注入能量”的新系统，传奇武器的升级系统及“道具天赋”系统也随之开放。随着公测的开启，《指环王Online》“下载送好礼，礼上加礼级级高”活动也正式拉开帷幕，玩家只要在活动期间达到一定等级，就可以获得敏捷指环、苹果笔记本电脑等奖品。此外，官方还推出师徒系统，结为师徒关系的玩家可以通过相互帮助获得官方送出的种种礼品。

《幻想三国志4外传》简体中文标准版上市



《幻想三国志》系列封笔之作《幻想三国志4外传》简体中文版日前已正式上市，游戏标准版内容包括游戏光盘DVD一张（内含资料片“三界秘闻录”）、音乐光盘CD一张、游戏主角磁力贴四枚及游戏说明书一本，售价为79元。据悉，该外传的游戏故事将彻底解开《幻想三国志4》剧情中的种种悬念和疑惑，该系列一代主角姬霜经过10年的成长，也将出现在该外传的剧情中，此外，游戏对战斗系统也进行了改良，可参与战斗的人数大幅增加，原本无法加入战斗的瓔珞、苏袖与南宫毓也将成为可战斗角色。此外，《幻想三国志4外传》需要搭配《幻想三国志4》的主程序运行，且安装时需要保持网络畅通。

EA公布《命令与征服4——泰伯利亚暮光》上市日期



EA于近期正式公布《命令与征服4——泰伯利亚暮光》的上市日期，根据目前官网新闻显示的信息，游戏预定于明年3月16日正式上市。据悉，该作将正式为已延续15年历史、一直围绕泰伯利亚展开的故事划上休止符，NOD与GDI长达数年的全球战争也将在本作中彻底结束。该作既是系列的终结，同时也将是系列游戏系统的规模最大的革新，无论是新的经验与等级系统、最多支持5对5的多人对战模式还是该游戏首席制作人Mike Glosecki所强调的“大幅提升的战略深度”，都表明这部作品作为系列终曲的卖点主要在于“创新”而不是“怀旧”，希望届时EA能为曾经的“西木”铁杆们提供一部令人满意的作品。

Plan B获得《黑暗虚空》电影版拍摄权

CAPCOM预定于2010年发售的科幻题材动作射击游戏在正式发售前就已经制订了电影版的制作计划：Plan B娱乐公司获得电影版的拍摄权，Reliance BIG娱乐集团、Plan B娱乐集团和CAPCOM将共同制作这部游戏的电影版，有人猜测Plan B的创建者之一，影星布拉德·皮特可能会成为影片主演。据目前为止官方所展示出的剧情片段，游戏的故事背景是人类正面对着来自宇宙深处强大力量的威胁，名为“观察者”的外星侵略者与人类在名为“黑暗虚空”的外星空间展开正面对决。



《封神斗》PK《三国杀》

在眼下逐渐呈现上升势头的桌游市场上，出现了一款和《三国杀》直接抗衡的作品，这就是黑虎桌游工作室独立开发的桌游新品《封神斗》。《封神斗》脱离以往同行仿制《三国杀》的路线，大胆采用全新的游戏概念和内容。《封神斗》以任务系统为创新核心，设有几十种耳熟能详的封神人物和法宝，让玩家之间的战斗变幻莫测。黑虎桌游工作室表示不久会公布《封神斗》数学公式，供所有桌游爱好者和开发者参考。



任天堂正式在日发售DSi LL

任天堂公司在十月底对外公布的NDS新款掌机DSi LL于近期开始在日本地区正式发售。将掌机两块屏幕的尺寸从3.25寸提高到4.2寸，整机尺寸放大到161mm×91.4mm×21.2mm，重量增加了100g，内嵌触控笔长度也从DSi的92mm增加到96mm。同时，DSi LL还会附赠



一支完全仿实物笔设计手感，无法装入机身内部携带的全尺寸触控笔。性能方面，DSi LL的大屏幕并没有更高分辨率，硬件性能与DSi完全一致。在软件方面，在日本上市的DSi LL增加了三款预装软件，分别是《成人脑力锻炼 文科》《成人脑力锻炼 理科》以及《明镜国语 乐引辞典》，这些改变显示了任天堂在传统掌机游戏之外，发展更广阔市场的决心。



晶合快评

向前看

■晶合实验室 生铁

大多数游戏玩家，尤其是目睹全球游戏业经历了工业化进程的老玩家，曾有一度对游戏业未来前景产生怀疑。未来会不会更好？新的游戏是不是只注重画面，而那些富有内涵的作品再也不会出现了？而至于中国玩家，则更多一个疑问，那就是，我们自己是不是永远做不出一款好游戏？

我想我永远不会忘记我第一次安装《剑侠情缘》1代（我指的可不是《剑侠情缘》网络版的1代哦）时的第一印象。可以说是不怎么好的。首先它有些粗糙的画面就使我心里凉了半截。当然我知道对于那时的西山居而言，这款作品是令人心爱的RPG处女作。那时它挑战的对象是《仙剑奇侠传》，在游戏的进行中，总有一些地方使你感到不足。

而后来的几代，我所玩不多，知道它借鉴了《暗黑破坏神》的一些感觉——这和那个时期的普遍的RPG一样，这并不丢人。因为《暗黑破坏神》建立了最优化的操作与界面的标杆。这就像是现在的MMORPG往往和《魔兽世界》的操作与界面雷同一样——有了最合理的设计，你就没必要再弄一套可能不那么合理的操作设计了。

我也永远会记得《剑侠情缘网络版》推出后所搞的那些玩家活动。年轻的十几岁孩子们热情高涨，而金山公司的负责人们则粉墨登场，Cosplay成自己公司游戏里的大侠，当场向玩家宣布更新版本的门派平衡调整，并当场回答玩家的质疑和问题。

但即使我如此积极，也没想到，在默默制作了6年后，西山居工作室能推出现在我们所能见到的这样一款《剑侠情缘网络版》第三代，也就是我们通常所说的〝剑网3〞。现在它面临的竞争对手不再是传说中的《仙剑奇侠传》，而是《魔兽世界》。除了画面配色上还有着中国游戏普遍的通病外，它的严谨、完善和制作中体现出的诚意，已经能使我感动。

坚持到底，就是胜利，这是句老话了。但是当我在十几年前第一次运行《剑侠情缘》1代时，我确实没能想象到它能一直走到今天，将这个品牌做到今天。我无意给这款游戏做广告，当然，如果它足够好，也不会在乎我为它而喝彩。我真觉得对于游戏业，我们更应该乐观一些。

同样使我感慨的，还有去年底引发国内外玩家广泛质疑的《辐射3》。尽管它已经不再是原来的血统；尽管它在一些设定上与前代有所矛盾；尽管它的世界观更加绝望而不是更加荒诞；尽管作为一个完整的游戏，还是稍显得有些不足；尽管与一款游戏相对于它所处的时代而言，它还没法达到1、2两代的伟大，但，它毕竟还是〝活〞了下来。新的开发团队，利用新的显示技术、并吸收了经典的游戏架构后，使游戏随着时代一起，超越了曾经的成就，并培养了新一代的玩家对于《辐射》这款游戏独特世界观的爱好。

一切都要向前看，我们甚至可以把这种乐观情绪用在《魔兽世界》上。但我真的很不想谈起这个名字，如果不是由于媒体的推波助澜，如果不是因为这些掌握着话语权的人自己也玩《魔兽世界》、也关心它，实际上关于它的一切风波，也仅限于玩家们的圈子里。几百万玩家不过是沉默的大多数。但如果向前看的话，你会发现，一切风波的出现，实际上和网络游戏形成一种新的强势经济模式有关，否则也不会有《魔兽世界》发行方的强势，否则也就不会有九城、网易间两败俱伤的动荡。它今年在国内的风波，也会促进相关部门甚至整个主流社会对网络游戏的认识，也会促进这个产业的法律法规的完善。它会使很多人重新思考网络和电脑在我们生活中的位置和作用。从长远来看，作为一个标志性的事件，它具有它的积极意义。


沉默的搜寻者生铁

而对我个人来说，很多我曾经幻想过的虚拟游戏世界的构思和设想，现在都已经在游戏中渐渐实现了。我现在仍不满足，抛却负面的意识形态问题，我常常想象如果《侠盗猎车手》这样的游戏发生在中国的城市里，汽车的电台里有中文广播，那给予玩家的代入感会有多强。写到这里，我突然想到了尚洋早期制作的那款3D科幻RPG《烈火文明》。那也是一款失败的游戏，并且是尚洋的最后一搏。我显然知道这款游戏不会再有续作，但我仍相信，在未来，我们也会有国产的《最终幻想》，国产的《辐射》。这都是有可能的。

至于《魔兽世界》，我真的相信它早晚会再次正常运行起来，只是它的代理商未必获得自己想要的结果罢了。P



（漫画作者：SUNS）



新力量、新希望

——“三星电子杯”WCG成都世界总决赛现场报道

■本刊记者 冰河

每年年末的“三星电子杯”WCG世界总决赛对于中国电子竞技选手和爱好者来说，都是一个令人爱恨交加的时刻。除了那些曾经让我们或欣喜或癫狂的成败往事之外，每次参加世界总决赛之前必经的出国签证一关也是让人恨恨不已的事情。签证过关的选手自然乐哈哈：“他们怎么敢阻拦大爷我夺取冠军的脚步呢？”（罗贤语）签证被拒的选手则脸色铁青，一副“有心杀贼，无力回天”的愤懑状而去。总之每年发生在签证处内外的悲喜剧，一点不比在赛场上的少。

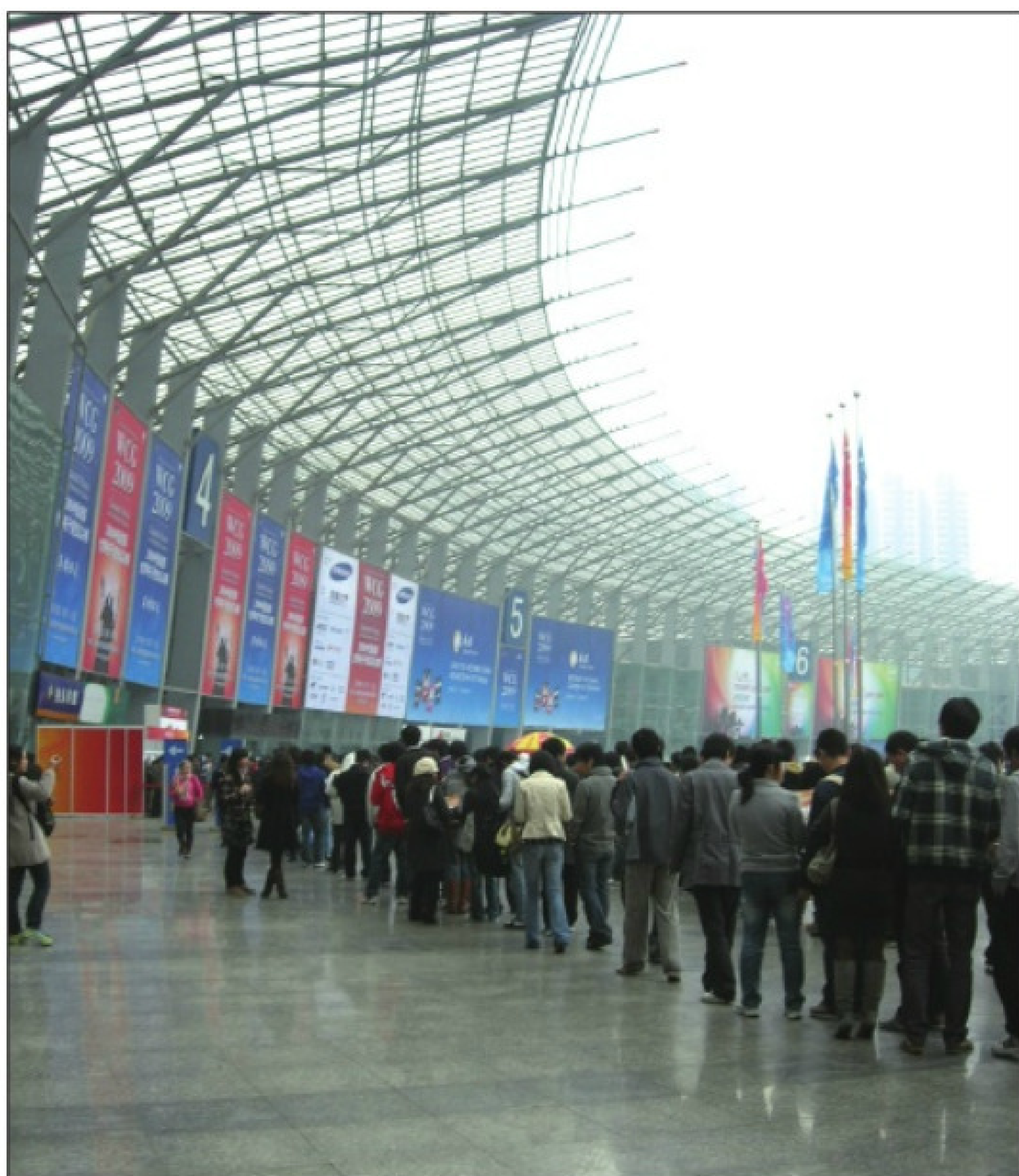
只有在今年，一切都与以往不同，不再有因为签证失败而壮志未酬的中国选手，也不再有熬夜看赛况直播的痛苦。因为WCG2009的总决赛举办地，是在中国的成都！这个以美食、美女、美景而著名的西南名城，也是中国电子竞技的重镇之一。许多年来带着川音的“Nice”“漂亮”一直在各个赛事的舞台上下飘荡，支持着中国电子竞技在一片麻辣的味道中前行。如今，它又将首次举办全球电子竞技的最高级赛事，向全世界的电子竞技爱好者展示中国的风采。

不得不说，在电子竞技赛事普遍缺乏支持力度的中国，成都的确是难得的一片乐土。由于广泛的群众基础，以及巴蜀人民乐于享受生活的生活习惯，电子竞技在这块土地上所引起的关注远远超过其他城市，



而且成都市政府对于赛事的组织和进行都投入了其他地区少见的支持。本次WCG2009世界总决赛的比赛场地位于成都市郊的新国际会展中心，距离市区和机场差不多是相等的距离。无论是从哪个方向进入，很远就可以看到四处飘扬的WCG赛事广告展板和旗帜，现场除了组委会的工作人员之外，还有大量来自于高校的青年志愿者协助选手和媒体办理注册、入住等手续，而蜂拥而至的电竞爱好者更是让人感受到电子竞技在这块土地上所享有的热爱。可以说在本刊记者经历的数次世界总决赛采访中，本次赛事的注册和管理工作是相对最愉快而顺畅有序的。唯一的遗憾在于由于是在国内比赛，本刊记者不能再以“领队兼翻译”的名义与选手一同入住选手村，因而少了很多与选手朝夕相处的机会。而其他时间由于数量惊人的电竞爱好者四处追星，也使得采访工作异常艰难，经常要拉着选手突出重围到媒体中心才能得以安静的交流片刻。紧张激烈而轻松享受，两种截然相反的感受奇异地贯穿了整个赛事始终，这对于电子竞技一直处于艰难跋涉的中国来说，着实是首次出现。而本刊记者也就在这种“痛并快乐着”的氛围中，目睹了这场赛事的开端和落幕，看到了新力量的崛起，也看到了新希望的所在。

反恐精英：王者再现



WCG比赛场外排起的长队，充分显示了成都这座城市对于电子竞技的热情



进场之前，先测量体温，如果有发热迹象就立刻带到场外救护车上封闭隔离……

本届WCG世界总决赛的CS比赛，可以说是基本没有遗憾的一次。赛制的改变让每个国家拥有两个参赛名额，传统CS强国能够派遣水平和状态最好的队伍，甚至可能出现双保险预定冠军的现象。除了状态大起大落的SK，和活在记忆中的3D，几乎所有大赛冠军常客都如约出现在成都机场，其中包括命运多舛却顽强活下来的波兰铁骑AGAIN。在残酷的电子竞技商业大潮中，波兰人完全算得上奇迹。对于中国来说，WCG2009是幸运的，除了大陆两个出线名额外，香港特别行政区也派出了自己的队伍，整个淘汰赛的局面完全有可能被主场之利的中国战队所左右。

但当所有强队顺利晋级的时候，唯一的冷门在A组诞生了，新西兰第一强队parallaX出人意料地把新加坡人刷了，让所有强队小惊，但不至于失色。E组的罗马尼亚人TeG_ro和K23携手出线，东欧CS让人眼前为之一亮。可惜的是DuskBin和wNv。cn提前相遇，论大赛经验而言，显然后者更胜一筹。CMAX顶掉了德国战车出线也在意料之中，日耳曼人小组赛的低迷让人完全无法接受。可惜没人想到，CMAX一鸣惊人到了什么地步。

16强赛让许多看客停止了昏昏欲睡。除TyLoo和CMAX轻松拿下之外，其他所有强队都陷入了“打满三盘求两胜”的苦战。mTw.dk先被EG打了一个10：16，在中盘回敬了对手一个相同的比分，焦点战出现在决胜盘train上。EG过分轻视了丹麦人的进攻本领，mTw.dk的当家小生Sunde依靠无比华丽的策应而不是个人爆头秀，耍得美国人团团转。这说明一个好的队员并不一定是割草机，而是决定胜负的枢纽。

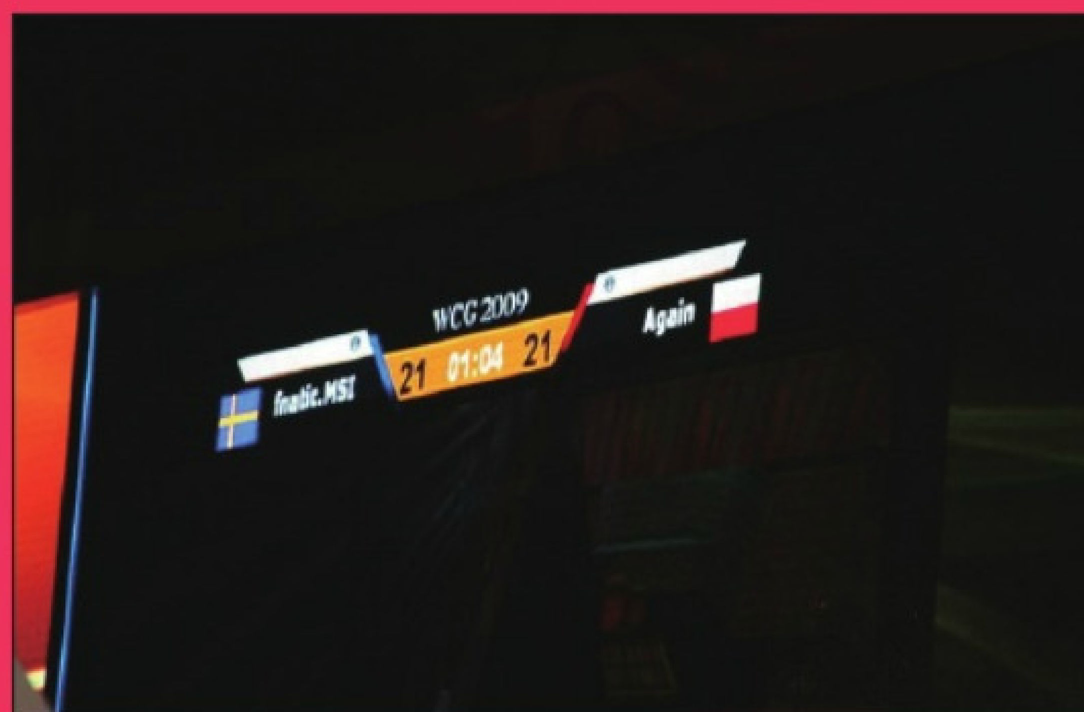
然后是wNv.cn对K23，很明显，wNv.cn并未对这场比赛的艰苦程度有所重视，小组赛上2分惜败Fnatic，许多人都说只是摸底。这样的大话无疑让人咋舌——在逆水行舟、不进则退的世界总决赛上，士气和团队状态是第一位的，如果不力争第一，怎么为自己博取一个好的淘汰赛形势？比赛上盘在dust2，哈萨克斯坦人就给了中国军团一个下马威，虽然wNv.cn上下半场都拿下手枪局，但K23在ECO时两次翻盘，做CT时还挣到了关键的6分。下半场wNv.cn的经济持续吃紧，以14：16惜败，一下子把自己逼到了悬崖边上。如果说这支老牌强队有什么比TyLoo强的地方，那就是心态。中盘的inferno是一场不折不扣的绞杀，客观地评价，wNv.cn送给了对手很多次机会，但最终又把这些机会抢了回来。22：20，算不上光彩，但绝对是惨烈的成绩，让中国选手勉强存活。决胜盘的train是本场比赛最大的亮点，强烈推荐爱好者们下载Demo复盘，看看wNv.cn是怎么输的——要知道，K23那5个被国外媒体形容为“看上去好像每顿饭都没有吃饱”的少年猎手，在2005年的新加坡几乎场场恶战，不知道踩掉多少强队，才攒足了和3D叫板的资本，最终淘汰wNv.cn，K23靠的也是勇气。

瑞典的H2k.Gaming输给波兰AGAIN，是16强对话中最具含金量的三盘比赛。特别是中盘的nuke，双方的整体攻防转换均不流畅，但关键在于抗骚扰的能力以及抗骚扰状态下的战术执行力。特别是瑞典人，先失一盘并未影响到心态，这非常要命。可惜的是H2k.Gaming远离世界主舞台太久了，面对赏金军团AGAIN和战神NEO，他们没有意识到生存对于一个战队的意义。

1/4决赛对于俄国CMAX来说，完全是“冷手捡个热煎堆”，以逸待劳的俄国人很快就把连续高强度作战的K23打翻在地，哈萨克斯坦人作为比赛选手的经验欠缺由此暴露。在完全可以利用各种理由申请短时间休息的情况下仓促上阵，结果不言而喻。Fnatic倒是一如既往地稳健，似乎其他战队的战事和自己毫无关系，这明显是冠军相。

最不愿意让人接受的事实出现在TyLoo和mTw.dk的比赛上，这是本届WCG带给我们最大最好的反面教材（Demo推荐指数100）！TyLoo的开局极其梦幻，形势一度好到让丹麦队的粉丝发指——两个8：0对于战队来说意味着什么，傻子都明白。在inferno和train上，作为CT拿下8分，已经攒足了胜利的资本。但逆境中生存是安徒生带给他的后辈们最大的财富，1992年欧洲杯如此，2009WCG也如此！inferno的下半场中国军团又是率先拿下手枪局，此时trace等队友代替Sunde站了出来，这一局本应是他们ECO，却强行买枪反扑，在Sunde和minet的策应下，队友三军用命，trace、minet、ave展示了良好的同步性和呼应能力，在连续攻坚战中，个人单打功底发挥得淋漓尽致。猝不及防的翻盘直接打乱了TyLoo的心理防线，面对士气高涨的丹麦人，alex明显没有把自己处乱不惊的长处教给师弟们。14：16加上一个乏善可陈的下半场，TyLoo在莫名其妙中来到了train。

很显然，TyLoo只是拥有了alex，并没有继承原来wNv体系中的最大的财富——稳定性。战术、技术这些后天要素，在先天的心态面前，完全不值得一提。如果TyLoo懂得反思，那么他们应该在train上、充当CT时再次连拿8分之后，好好想想上一盘的教训，可惜没有。第九局Sunde拿着AWP“连中三元”，拉开了反击的序幕，让所有中国拥趸都担心悲剧是否会重演——很多时候，一个强队的积淀在于良好的心态，更在于明星队员的果敢。Sunde的带头无疑助长了本队的信心，接下来的6分都被mTw.dk拿走了。下半场打到12局，mTw.dk就没让TyLoo回过神来。此时alex等人如梦方醒，咬着牙拿下最后三局，把比赛拖入加时。心态占优的丹麦人没有理由让幸运女神溜走，至此中国军团全部倒在四强门外。与此相比，AGAIN和Power.Gaming的三盘大战，虽然可圈可点，但经验和教训远没有“中丹之战”沉重。



两支CS战队打到21比21，比赛再次进入加时。打到这个份上双方已经不是在拼技术，而是在拼勇气和耐心

俄罗斯人的黑马本色终于在半决赛上到了头，风光无限的CMAX怀揣对奖金支票的无限憧憬，和AGAIN大战三盘，遗憾落败。事实上CMAX本应“死于八强”，一直都是直落两盘的俄国人完全低估了比赛难度，而波兰人已经再次嗅到了黄袍加身的气息。mTw.dk也没好到哪里去，被Fnatic打了个落花流水，无论准备、比赛节奏还是心态，瑞典人都比疲态尽显的丹麦人强太多。



在一场历经4次加时，惊心动魄的大战之后，波兰人笑到了最后，祝贺他们

决赛是强者的对话，也是宿敌的再次聚首。星光璀璨的两支队伍无疑众望所归，可惜金牌只有一块。说波兰人穷疯了，完全没错，AGAIN是一盘定江山——在最需要创造力和综合素质的nuke上，两支队伍给所有人演示了一个出色的CS玩家应有的细节——注意，不是小跳走，也不是预瞄和疯狂爆头，而是对位置的良好判断、对相关防守点的穿射、对辅助物品的使用和规避能力。这场比赛是冠军之争的范本，也是当今CS最高水平的教科书。AGAIN的适时前压、协调防守的同步，穿射的成功率，都让人击节叫好。上半场Fnatic做T拿到了珍贵的6分，下半场防守时又是一个8：2的开局，华丽得无以复加，不过NEO等人可是冲着美元来的，最后时刻波兰人甩开了膀子猛攻B点，Fnatic的防线漏洞终于被击破，AGAIN收割了剩余的比分。加时赛完全是一场肉搏秀，连下三局，然后被连扳三局，这样的场面都不可思议地发生了。直到第四个加时，AGAIN终于刷了对手三局，喘着粗气拿下了上盘。

由于上盘的巨大转折，中盘Fnatic一直没有变化的心态终于动摇了——上半场做匪徒拿下8分的他们在易边之后，竟然无力阻挡波兰人的铁蹄，NEO更是尽显战争机器本色，疯狂抢分。Fnatic纵有f0rest的良好发挥，也扛不住波兰人的气势汹汹。

AGAIN在阔别3年之后，再次加冕，这个荣誉和丰厚的奖金，对2009年苟延残喘却始终没有倒下的他们，无疑是最大的褒奖。世界第一，当之无愧。

星际争霸：英雄不老

作为已经历经10年沧桑考验的老游戏，《星际争霸》能够在10年之后依旧作为WCG大赛坚挺的主要竞赛项目屹立不倒，本身就已经说明了很多问题。不仅仅是这个游戏自身出色的设计，更在于这么多年来各国电竞爱好者对“星际”无悔无怨的支持和热爱。虽然在这个项目上多年来韩国人一直处于垄断地位，但这么多年来中国电竞爱好者对这个项目投入的感情一点也不比其他人少。毕竟这是WCG赛事上中国选手第一个获得金牌的项目（星际双打项目，2001年WCG），而且历年来中国选手也带给韩国选手最大的威胁，3次获得总决赛第四名的成绩。2007年在西雅图Pj沙俊春身披五星红旗在决赛舞台上与韩国选手Stork殊死一搏的身影，更让很多人看到了他们这么多年来所坚持所热爱的那点东西所在。但就在本届



美丽的女主持兜兜是每次比赛开始之前的热点关注对象

成都总决赛之前，“星际”项目的未来命运却引起了很多人的担忧。由于暴雪业已宣布2010年将推出《星际争霸Ⅱ》，而且这个游戏业已经出现在WCG官网上2010的比赛项目投票选举中，因此《星际争霸》能否在WCG的舞台上再停留多久，就成为赛前诸多爱好者最关心的问题。本刊记者在比赛间隙采访WCG赛事主办方ICM公司总裁金亨羲时特地就此发问，得到的答案是：“由于《星际争霸Ⅱ》预定推出的时间在分赛区预选赛开始之后，而且加上这个游戏的平衡性还需要得到进一步测试调整，采用的对战方式（《星际争霸Ⅱ》可能不支持局域网）也需要等待明确说法，因此至少在2010年，《星际争霸》还将作为最主要的战略类对抗游戏项目存在。”看来至少在2010年的WCG比赛中，《星际争霸》还将继续它超过10年的传奇。


老将Pj仍旧是中国人气最高的星际选手

本届WCG2009星际项目的最大夺冠热门，无疑还是来自韩国的三名选手。韩国人在这个项目上的实力犹如中国人在跳水或者乒乓球项目上的实力，外界所关注的不过是看谁能制造一些比较大的麻烦罢了。中国方面的3名选手从开始就受到了韩国方面的重视，特别是Pj沙俊春此次卷土重来（2008年Pj未能获得前往德国科隆的资格），让韩国人私下心惊不已。须知与Pj同时代的韩国选手很多人的徒弟现在都已经是一线主力，而Pj则依旧在身兼俱乐部经理的同时还在一线拼杀，除了说明中国星际选手青黄不接的事实之外，Pj本身的实力同样不可小视。其实另外两名出现的选手Fengzi章春雷和Toodming黄慧明也都是在星际项目中征战多年的老将，只是此前一直没有获得特别出色的成绩。根据记者的记忆，在2003年和2004年的奥体中心羽毛球馆中，就曾经见过Fengzi。至于2009年为何这两名“年轻的老将”忽然爆发，根据他们所在的S。C俱乐部经理沙俊春的说法，“当然是我带队有方”，于是本刊记者只好祝福他们在Pj的带领下获得更好的成绩。


Pj难得有一会闲暇看看同伴的比赛


“春哥威武，闲杂回避”，面对这样的助威口号，Pj沙俊春明确表示，“我压力很大啊！”



恶搞Toodming，估计他一定心神大乱，然后小组赛就被淘汰了

现场的比赛一如预想的激烈残酷，而场外蜂拥的人群也昭示着虽然已经历经10年，但“星际”这个项目在爱好者中依然有极高的人气。中国冠亚军Fengzi和Toodming未能延续中国总决赛中的好运，在小组赛中分别以6战3胜和7战4胜的战绩被淘汰，两个小组的头名都是韩国选手。根据本刊记者的现场观察，两人虽然也堪称老将，但在WCG这种规模的赛事中还是缺乏足够的经验和耐心。由于Pj同样需要在小组赛中拼杀，不能时刻关注两人的状态和战术，因而两人都并没有发挥出应有的实力。典型的例证就是两人在小组赛开始没多久，就都分别在于非韩国选手的对阵中输掉了比赛，而原本场外观众都认为他们应该拿下这几场比赛的胜利。缺乏应变能力，缺乏了解对手，中国冠亚军早早结束WCG征程，只能说他们实在缺少足够的大赛经验。记者曾经听到场外观众哀叹，“如果是罗贤或者张磊在，也许就能出线，毕竟他们打大赛的经验多。”另一个小组中，全力投入比赛的Pj沙俊春则在场外观众“春哥纯爷们，铁血真汉子”的横幅助威下发挥出应有的实力，小组赛仅仅输给了韩国冠军Bisu，以小组第二的身份出线，他的下一个对手是他曾经在西雅图身披国旗对战的老对手，WCG2007星际冠军Stork。虽然这场比赛没能在大舞台上进行，但是比赛区外围观的观众人数丝毫不逊于大舞台下的人数，在雷鸣般的助威和屏息凝神的关注中，Pj苦战三局，以1比2的比分败北。虽然没能再进一步，但他的表现赢得了包括对手在内所有人的尊重。他无愧于中国“星际”项目第一人的称号。只是在场外与记者的交流中，他略微发了点牢骚，“怎么能用春哥这个称号招呼我呢？难道不知道这么喊我压力很大么？”

随后的比赛基本就没有了悬念，上半区出线的韩国选手Jaedong先淘汰了同胞Bisu，最终与Stork会师决赛。在这场万众期待的虫神大战中，最终虫族笑到了最后，Jaedong以2比1的战绩获得了最后的冠军。其中尤为精彩的是第二

局，当时Jaedong再赢一局就可以获得冠军，但WCG2007冠军Stork当然不肯轻易放弃。双方从一开局就展开了激烈的搏杀，试探、骚扰、压制、空投、伏击……几乎所有的战术都得到了应用。Jaedong从开始就处于优势，但在多次战斗中损失的兵力过多，并且在关键的一次骚扰中未能及时操作采矿农民走位，两片闪电之下冒出无数冤魂，使得虫族的矿不能全力保持运转。虽然Jaedong很明智的迅速空投了两个地刺同样压制住了Stork的一片矿，但虫族补充兵力、人口上限和补充农民冲突的特性，使得短时间内Jaedong的兵力出现了真空，最终在Stork的最后一波压制中打出了GG。但第三局中Jaedong重整旗鼓，依靠一次精彩的两线夹击拼光了神族的主力部队，随后迅速空运兵力强攻神族主基地。Stork的主基地除了炮塔之外毫无其他防御兵力，略作抵抗之后只能打出GG，韩国选手Jaedong骄傲地站起身来，面对台下无数观众山呼海啸的欢呼和掌声。他已经获得过无数的冠军和荣誉，但是相信WCG2009的总冠军，是他最难忘的记忆。



小组赛中国选手Fengzi遭遇韩国选手Stork，台下的观众希望看到奇迹，但奇迹的特点就是它很不容易发生……

画外音：66谈本届WCG2009中国“星际”

此次“星际”项目出线的3个选手为沙俊春（Pj）、黄慧明（Toodming）、章春雷（Fengzi），3名选手同属“SC”星际职业俱乐部，Pj这次身兼俱乐部的经理和选手。作为选手Pj这次总决赛的表现可谓可圈可点，在与两名韩国最顶尖职业选手的同族对抗中完全不落下风，几场比赛中他在前期打法的运用以及中期暴兵上甚至占据了一定的优势，大赛心态也调整得非常理想，放下包袱敢打敢拼，虽然最后的比赛中遗憾地负于韩国的Stork，但其表现已经对得起中国“星际”玩家和中国“星际”第一人的称呼。之所以这样说还有一个最重要的原因是由于Pj的顽强表现，这次的WCG世界总决赛解说与玩家的达到了完美的互动。我在现场解说了主舞台Pj和神族“六龙”之首的王者Bisu的一场决定小组第一、二名的比赛，所有的观众与我们解说达到了心有灵犀的地步，现场高潮迭起，解说与玩家的互动几近完美，作为解说能经历这样的时刻已经无憾。还有一场在“星际”比赛区的比赛，虽然经过我们NeoTV的一再争取，但由于直播方OGN的坚持，Pj和Stork的这盘四分之一决赛最终还是没能在主舞台直播，而是在比赛区打，这盘比赛吸引了现场所有的“星际”观众，把比赛区包围得里三层外三层，而且现场秩序非常之好，中国的“星际”爱好者用这样的一种方式来表达对自己心目中英雄的热爱与尊敬，赛后Pj输了，我看到了很多人哭了，而我是带着微笑离开的，这才是电竞，这是我热爱的“星际”，Pj好样的，中国“星际”好样的。

Pj这次的表现无愧于英雄的称呼，但是也有不足的地方，那就是他作为俱乐部的经理及WCG赛场的老将没有带领好他的另外两个队员，也许你要说这个无关Pj的事，但是Toodming和Fengzi从这次WCG的表现来看，完全不是输在实力上，而是心态，这点Pj是可以给第一参加WCG的队友带来改变的，WCG世界总决赛小组赛最关键的不是实力而是稳定发挥的心态。记得2005年Pj当时如日中天，却在小组赛上来居然二连败，而且对手都是实力远不如自己的欧美选手，最后小组都没出线，原因就在于轻敌的心态。非常不幸，Pj没有将他的教训带给他的队友，Toodming和Fengzi完全重蹈了Pj的覆辙，小组赛一开始的两场连败，输给的同样是名不见经传的欧美小强，把自己陷入了万劫不复的地步，虽然后面调整了心态，但是没能拼下实力强劲的韩国选手，小组双双被淘汰，教训可谓非常惨痛。


这人山人海的景观是中国选手Pj在淘汰赛中遭遇韩国选手Stork，当年WCG2007世界冠亚军对决再现，韩国人还是笑到了最后，但Pj虽败犹荣



转播台正在转播中韩星际选手的对决，韩国解说员充满激情的解说也吸引了不少人，尽管大家都听不懂他说什么……

魔兽争霸III：新人皇登顶

如果说《星际争霸》是韩国人的骄傲，那么《魔兽争霸III》就是中国人的骄傲。虽然中国选手的实力并未达到韩国人在“星际”项目上垄断一般的地步，但不可否认的是中国选手在这个项目上的实力占据了明显的优势。Sky、Fly100%、TH000、Infi等人的实力和战绩都表明他们已经成为这个项目中最出色的选手。特别是两届WCG世界冠军Sky李晓峰，几乎是所到之处一片人潮，当Sky作为选手代表上台宣誓时，更是赢得了现场2000粉丝的集体起立鼓掌。其明星效应让在韩国见惯了大场面的韩国星际选手都咋舌，Stork笑谈，“我们还是躲他远一点的好，人气太高了，踩死我们都没人管啊”。而Sky的第一场小组赛也被预定成为开幕式上的揭幕战。在人气电竞美女主持兜兜的高声呼唤中，Sky迎来了他的第一个小组对手yAws。此前Sky与yAws的对战历史中从无败绩，因此舞台下的观众几乎一致的认为Sky将会毫无悬念的拿下揭幕战。但不可能的事情偏偏就这么发生了，大舞台上的Sky虽然气势很足，但却明显过于急躁，操作也没有发挥出应有水平，虽然早早开始压制，但却在关键战斗中出现失误，遭遇巨大损失后不得不撤退，yAws成功开出分矿之后发动反击，Sky虽然凭借操作竭力抵抗，但无奈经济和人口的差距越来越大，不得不打出GG，让台下希望看到Sky以一场胜利的揭幕战开始自己WCG2009征程的观众失望不已，一位女粉丝甚至忍不住当场痛哭。赛后Sky接受采访时表示自己虽然很重视这场揭幕战，但对于yAws的研究并不充分，加上一路旅途颠簸，状态并没有到最好，因此比赛中出现了重大失误，十分对不起现场观众。不过场外观战的媒体探讨中也有一种说法，就是由于WCG2009不再采用过去的B02双败淘汰制，而是按照小组出线战绩分别重新安排，因此Sky很可能要以小组第二名出线，以避开可能早早相遇的诸多兽王。yAws作为他小组赛最强劲的对手，虽然在揭幕战中输给他让场面很难看，但如果计划得逞还是很值得。果然Sky在随后的比赛中再无闪失，以小组第二的身份出线，他的下一个对手是俄罗斯亡灵选手Happy。而小组第一出线分到上半区的yAws则要面对荷兰兽王，WCG2008冠军Grubby，如果他侥幸过关，可能还需要面对中国兽王Fly100%、韩国兽王Lyn。从这个结果来看，Sky避开了一片强劲的兽族选手，揭幕战失利也是可以接受的。至于俄罗斯亡灵选手Happy……上一个给Sky造成麻烦的亡灵选手还是2006年意大利蒙扎赛场上的韩国人GoStop。所有人都以为Sky将轻松越过俄国人的阻拦，杀向最后的冠军。但意外就偏偏又发生了，Sky连输两局被淘汰，而Sky现场的表现仍旧让人迷惑。如果说第一局的失利还可以说是Sky未能抑制住亡灵的三英雄，导致最后的决战失利，那么第二局Sky探测到对方位置在近点之后拉出农民直接敲对手通灵塔的打法则显得过于急躁。虽然人族农民变身民兵之后攻防要高过亡灵农民，但是亡灵的优势是可以不断补充农民和食尸鬼，而且在家里作战拥有每秒额外回血的好处。Sky的农民全部阵亡，从开始就陷入了兵力和经济的劣势。随后的火焰领主也无法完全压制住对手的DK，结果是久攻不下，最后被对手一举反击。Sky黯然认输，在后台流下了伤心的泪水，而场外的观众也陷入了沉默和悲伤中，其气氛让人想起了2008奥运田径比赛中刘翔意外出局的情景。

热门选手的出局，并不仅仅发生在中国选手身上。就在Sky伤心的告别WCG舞台的同时，揭幕战上战胜Sky的德国选手yAws再次大发神威，将WCG2008冠军，荷兰兽王Grubby淘汰出局。荷兰人在他漂亮的女朋友PPG的陪伴和安慰下离开了赛场，也许成都的美食美景能弥补他这次的遗憾。与荷兰


总决赛揭幕战，谁也没想到Sky会输



荷兰兽王Grubby从进场开始就遭遇四处围追堵截


俄罗斯人Happy淘汰了Sky之后也遭遇了中国Fans的追捧，但是没有女粉丝……


比赛第一天Infi接受专访，这会恐怕没人能想到他能拿到冠军

兽王的失意相反，在另外的赛场上，中国兽王Fly100%先战胜Reaper，然后将刚刚淘汰Grubby的yAws连赢两局直接击溃。另一边，中国小将，Sky的师弟Infi将面对“魔兽三巨头”中唯一的幸存者月魔Moon。这场比赛Infi发挥出了极高的水平，尽管月魔的英雄Warden很早就升到了3级，并不停地压制骚扰，但Infi依靠山王、小炮和遍地林立的塔让走位飘忽的Warden无可奈何，同时Infi的大法师在外线指挥步兵练级，将级别慢慢爬了起来。双方的关键战役发生在中场的遭遇，大法师的暴风雪对暗夜的弩车造成极大伤害，小炮则完全压制住了小鹿的进攻。Moon虽然力图借助Warden的刀扇扳回局面，无奈Infi的运气实在好，连续几个被动晕技生效，让Warden顶起了无敌，最终败退。当战火烧到Moon家门口的时候，这场比赛实际已经分出胜负了。带着塔的人族部队毫不着急，依靠法师、小炮压制住对手，等待塔林的成型。Moon不得已强攻出来，却在5级山丘之王的锤子和小炮的炮火下一命归西。GG，Infi赢得了第一局。虽然第二局Moon抓住人族的一个失误，断了大法师的退路将其围杀，迫使Infi认输，但气势已经起来的Infi明显更加兴奋。第三局开始没多久就依靠操作围杀了Moon的恶魔猎手，借助这段真空期迅速开起了分矿，并树立了遍地的塔。Moon无奈先去练级，试图提升英雄等级再做冲击。但Infi不断骚扰Moon的基地建设，完全打乱了Moon的节奏。最终Moon的经济、人口、兵力都大大落后于Infi，决战中稍作抵抗就打出了GG。Infi晋级！至此在“魔兽”项目上叱咤多年的Sky、Grubby、Moon“魔兽三巨头”全部出局。场外的观众在遗憾中又开始疯狂：按照目前的战况，很可能两名中国选手将会师在决赛中，这是中国电子竞技爱好者多年祈求看到的盛况。两名中国选手也不负众望，分别淘汰了韩国兽王Lyn和俄罗斯亡灵Happy，会师决赛！这也是两名中国选手在2009年第五次在电竞赛事的决赛中会师，前4次都是Fly100%获胜，那么这次他还能延续自己的传奇么？



冠亚军决战在两名中国选手之间进行，这是中国观众的幸福时刻

最终的决赛作为WCG2009的压轴决战，发生在大舞台上。两名中国选手为国争胜的任务已经完成，完全没有任何负担，他们现在只需要发挥出自己最强的实力，冲击自己的第一个WCG世界冠军头衔。赛前大部分的人都看好兽王Fly100%，毕竟他成名早于Infi，在美国西雅图WCG总决赛中也有过不俗表现，而Infi更年轻，人族如今面对兽族的冲击也显得更加脆弱。第一局比赛的确也似乎验证了观众的看法，不到5分钟，Infi就在Fly100%的冲击下认输。第二局中Infi很快又遭遇兽族先知和牛头的强力压制，家中几次狼烟四起，商店和房子都被拆掉。就在现场观众都以为Infi快要认输的时候，他却改变了战术，利用女巫的减速保持与对手的距离，始终不与Fly100%正面交战，却依靠兽王的3级隐身豪猪去Fly100%的主基地和分矿不停骚扰。Fly的地洞、农民和分基地都被骚扰得不胜其烦，分矿始终无法运转，却在Infi牛皮糖的粘着战中无法很好地回防。Infi开始一点点扳回自己的劣势，直到Fly100%的主矿采光——这意味着兽族的经济陷入了困境。Infi终于出击了，他压制到Fly的主基地，选择了一个很好的进攻位置，让兽族的兵力无法完全展开，在破法者和女巫的调动攻击下一点点被耗光。Infi扳回了一局，更重要的是他找回了与Fly100%死战到底的信心。第三局Infi选择了科技优先的开局，并不断骚扰压制对手，最终在中场的遭遇战中用大法师牺牲的代价，几乎全歼了Fly100%的所有部队，经济上不差钱的Infi直接在酒馆买出大法师，带上部队全力冲向对手的主基地，而Fly100%的先知选择了打出去与Infi换基地，可惜兵力太少，眼睁睁看着Infi扫荡了自己的主基地然后回城防御。GG，无力回天的Fly100%离开了比赛。他曾经在美国西雅图目睹Sky在决赛先赢后输，却没想到如出一辙的历程同样出现在两年后的自己身上，这是他距离WCG总冠军最近的一次，却不是最后一次。我们相信他未来还能更进一步。另一边走出比赛间的Infi面对台下观众高高举起双臂，虽然Sky中途落马，但获得冠军的还是勇敢的人族！



颁奖台上准备领奖的魔兽前三名，Fly100%把他的战袍送给了观众，因此穿的是自己的衣服。据说那件战袍被撕成碎片收藏了



Infi骄傲地举起了花束：冠军！请注意旁边Fly100%的表情很微妙

组织和传播：未来的难题所在

这不是中国第一次承办世界性电子竞技赛事的总决赛，但如此规模，如此影响的大赛还是第一次。这是WCG全球总决赛第一次来到中国，却一定不是最后一次。那么这次WCG全球总决赛给中国电子竞技行业带来了什么呢？本刊记者为此特别采访了WCG的主办方ICE总裁金亨羲先生和赛事的转播方，中国总决赛的承办者NeoTV的CEO林雨欣先


WCG主办方ICE的总裁金亨羲先生接受本刊记者的专访

生。他们分别就本届WCG全球总决赛的影响和一些问题回答了记者的提问。

金亨羲先生告诉本刊记者，WCG赛事目前处在一个关键的时期，虽然目前的金融危机对整个电竞行业产生了很严重的负面影响，但这只是暂时的。目前WCG面临的问题在于比赛项目的调整和赛事的传播管理。WCG到现在已经走过了将近10年的历程，主要的项目如“星际”“魔兽”、FIFA、CS等都有很长的历史，这些项目未来的升级换代已经是所有人都非常关注的问题，因为一旦项目调整有问题，带来的后果就是大量的基础用户流失。另一方面网络游戏日渐流行，虽然WCG也竭力试图将这种青年人喜闻乐见的游戏形式引入到电子竞技赛事中，但由于网络游戏在先天设计上并不特别注重竞技对抗，如《穿越火线》这样把竞技性和网络游戏娱乐性结合的比较好的作品非常少，因此至今网络游戏的引入都是一个争议很大的话题。赞成者认为这是将来电子竞技赛事发展的必然趋势，反对者则认为网络游戏过于强调功利，对竞技精神的强调有缺失。因此未来一段时间内WCG还是会保持目前既有的设置，在正式项目中不会做很大的调整。在总决赛举办城市的选择上，还是根据各大洲城市轮流申办的原则，当然受经济发展水平和交通的限制，短时期内还是主要集中在欧洲、亚洲和北美，毕竟电子竞技是对于当地IT行业和旅游业发展水平都是有一定要求的。2010年的WCG全球总决赛将在美国洛杉矶举行，也是根据这一原则确定的。

同样是需要面对组织管理和转播问题，NeoTV的CEO林雨新先生就显得苦恼了很多。虽然作为WCG中国总决赛的主办方，两届WCG中国总决赛已经得到了国内诸多电竞爱好者的认可，并且连续两年被韩国主办方ICM公司评为“WCG全球最佳运营商”，但很多不和谐的声音也让林雨新先生无可奈何。比如本届比赛受到广大电竞爱好者诟病的转播场次问题，由于NeoTV只是购买了中国地区的转播权，无法控制场次和信号，只能听从韩国转播方OGN公司的安排，造成转播的赛事场次经常出现变化，甚至热门对决不转播，冷门项目却占据转播安排的情况。面对广大电竞观众的责问，林雨新先生表示会尽力加以改进，在能控制的范围内尽力加强精彩比赛的直播，但也希望观众不要将眼光永远集中在少数项目少数人身上，毕竟电子竞技行业并不仅有这一点内容，多关注新项目。新选手，电子竞技才有长远的发展前景。另一方面，对于赛事的组织和管理，NeoTV此次也从成都总决赛中学习到不少经验教训，例如主舞台和副舞台的分置安排、比赛区转播屏幕的安排、拍摄机位的设置、选手休息室和采访区的设置等。由于电子竞技赛事在中国不能进行电视直播，因此其他在中国举办的赛事中都缺乏这些经验。只有WCG这种全球规模的大赛，需要进行电视直播的，才能彰显出我们行业中的问题所在。

对于中国观众来说，除了“星际”“魔兽”和CS之外，WCG大赛仿佛就没有了其他项目。纵然FIFA项目也有中国选手参加，其中Cookie还小组出线打入了淘汰赛，但在满场的明星效益中显得如此的黯淡和落寞。即使赛场中同时还有“WCG 2009 AMD杯大众精英赛”给舞台下的电竞爱好者提供展现自己的舞台，但有勇气上去尝试的人也并不算很多。不错，这一次中国人垄断了“魔兽”项目冠亚军，给观众带来了很大的惊喜。韩国人垄断了“星际”项目冠亚军，也保持了传统优势，德国人垄断了FIFA项目冠亚军却没有引起现场的什么反响。至于CS项目，虽然中国此次有两支队伍出战，但战绩却不尽理想，特别是Tyloo虽然杀入了八强，但两次8比0领先的优势下被丹麦人翻盘的过程，说明无论是选手还是观众，我们都还很不成熟。电子竞技是一个年轻的领域，也是一个充满激情和梦想的领域。但是仅仅有激情和梦想，并不足以保证它稳步前行。看看中国电子竞技如今已然没落的FIFA项目，青黄不接的“星际”项目，乱象迭起的网络游戏项目，年年动荡的CS队伍，我们都知道问题在哪里。成都总决赛上我们收获了“魔兽”项目的冠亚军，但Sky的失利却显示出一个年轻选手难以承受的巨大的压力。如果没有冠军呢？WCG未来还会受到那么多关注么？其他的赛事纵然我们拿到了一打冠军，却总是在WCG这个真正考验行业全方位实力的舞台上表现出自己的短板所在。我们缺少的不是冠军，缺少的是对这个领域“Beyond the Game”精神的领会和传扬。如果将目光依旧只放在冠军上，那么中国电子竞技行业的未来，并不是一片坦途。

放松心态，享受竞技，让电子竞技多一些精神，少一些功利，对于目前正处于转型关口的中国电子竞技行业来说，是关乎未来生死的问题。WCG2009我们有了一个美好的经历，希望在这种精神的照耀下，在2010年的洛杉矶，中国电竞能以更出色的表现，征服更多的电竞爱好者。



韩国人再次包揽星际项目的冠亚军，颁奖时台下中国粉丝也不甘的嘶吼出“中国星际，一定要加油啊！雄起！”



在一片烟花中，WCG2009世界总决赛正式落幕，今年我们有了一个不错的结局

场外花絮

对抗和出局仅仅是电子竞技的一部分，参与、互动和展示也是电子竞技不可缺少的组成。而且更多的时候，正是这些让所有人参与和享受电子竞技快乐的内容，才让这个年轻的竞技运动项目如此丰富多彩而充满魅力。所以我们必须要补上这些场内外美丽和快乐的瞬间，这样电子竞技才显得幸福而完满。



场地外侧的“超级玩家挑战赛”，实际上就是个跳舞毯比赛


路遇黄牛党：要票么？就赚你30块……



好吧，这个助威的口号很嚣张

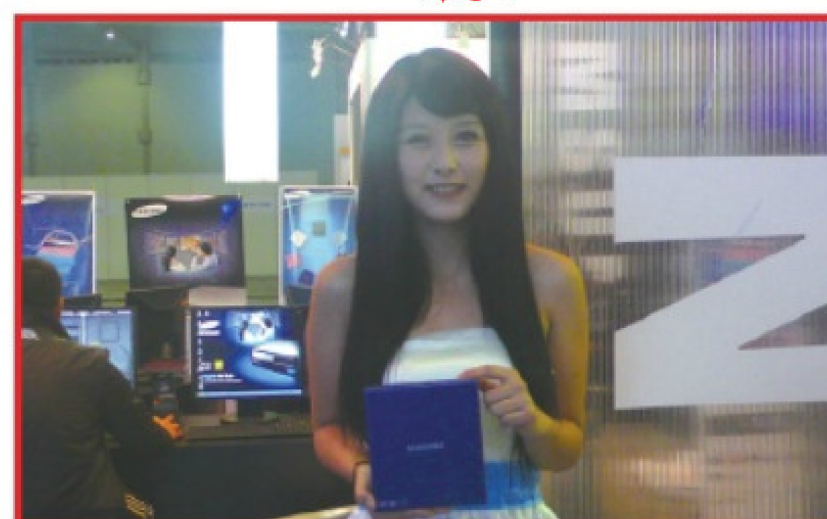



现场的Cosplay表演，这是暗夜精灵的女猎手么？豹子到哪里去了？（左）

三星手机游戏展台很可爱的美女，而且很敬业，4天一直看到她穿着短裙坚守岗位（上）



下车没多远就能看到WCG2009的招贴，关二爷和张三爷的身影跃然纸上，告诉所有人：你们到了成都了！


手捧三星移动光驱的美女


场外卖盒饭的这厮算是发财了



你能看出他们在比什么项目么？《吉它英雄》！坐着比赛真没感觉啊！



猜胜负，这个活动每次都能吸引很多观众，当然如果有中国选手的比赛，清一色都是爱国注

▶记者探营

无需内涵，只要好玩
完美时空看到的“启示录”

说到完美时空，你可能会想到《诛仙》，这款改编自网络同名小说的作品让完美迅速跻身于国内网游运营商一线大厂之列。随着几款新品推出，曾经的“引擎单一”外套正逐渐从完美身上褪下，现在的完美找章子怡拍过电影，约周迅胡歌拍过短片，推出了文学网站，与硬件厂商大搞“异业”合作，“全球化”战略似乎也未曾动摇。但是我们现在回到开头，说到完美时空，你能想到什么？没错还是《诛仙》。就如同说起盛大你肯定想起《传奇》，说到金山你肯定想起《剑网》，说到腾讯你肯定想到DNF。

■北京 Schizo

网络游戏市场不会涉及过多渠道（比如你买一台电视，并不是直接去找制造商而是要去国美或者苏宁），除去一些推广层面，运营商直接面对终端用户，只需提供一个网络下载，用户便可以得到你的产品，并很方便地获得使用感受。

所以这是一个“产品为王”的世界。

如上所说，完美从《完美世界》起步，以《诛仙》扬名，接下来虽然接连推出《武林外传》《神鬼传奇》《赤壁》《热舞派对》等作品，但无论从资本盈利还是品牌打造，都无法超越此前两款，新近推出的Q版回合制《梦幻诛仙》也仍在摸索之中。正当大家觉得完美时空是不是要全力杀入娱乐圈时，《神魔启示录》（Project EM，以下简称PEM），这款曾参加过E3，因传说大量欧美策划参与被热炒，之后又突然销声匿迹的作品，又出现了。

返工，全部返工

半年前，笔者见过这款当时连中文名字还未确定的作品，由于当时完全没有成型，只是通过画面感觉到这是款“暗色调”作品，画风相当欧美，“黑暗”气息扑面而来。再次看到它时，如果不是已经确定这就是PEM，一定会认为这是另一款新作。

它，已经完全改变了。

你很难再给它打上“欧美范儿”“卡哇伊”“中国风”这种一目了然的标签，如果一定要给它个定义，仅仅留下“写实”两个字，这种写实在很多时候是通过“对比”来实现的。比如“金字塔”这个经常在游戏中出现的景观，离它很远时就能看到它的轮廓，走到跟前时你会发现它是如此“庞大”，当然这不仅仅是个“景观”，你还可以进入……也就是说，PEM延续了很多欧美游戏的“画风取向”，给人的感觉不是“打开画面最高选项高呼精致”，而是通过特点、重点给予视觉记忆的“标志性”。

虽然写实，但人物模型与欧美风还是有很大不同，PEM没敢彻底脱离“亚洲审美观”这一框架，“长胡子的女矮人”是看不到的，也不是韩式“美型”，“巨人”这个种族怎么看也无法成为腐女的爱。


PEM画面效果

游戏内容方面，从名字《神魔启示录》就能猜到，这不是个多么有“创意”的背景，说白了就是势力间的对抗，不过市面上大多作品说白了都是势力间的对抗，所以问题关键是“怎么表达”。


PEM十分强调“直观”的画面表现


大！这就是PEM很多场景的特点

比如WoW，你能说它是一个标准的奇幻世界吗？这里有猎枪、直升机，WLK中甚至有摩托和穿越空间的“虫洞”，比如“剑叁”，你能说它是一个传统意义上的武侠世界吗？MT、MH等概念随处可见，但对于这些游戏Fans来说，艾泽拉斯大陆、稻香村却是“绝对”的精神世界，他们对这个虚拟世界恋恋不舍，

充满了代入感。

PEM中玩家可以选择矮人、精灵等常见种族，也有血魔、巨人这种少见的角色，尽管这是一个架空大陆，但游戏地图仍是以现实世界为模板有所对应的，所以当PEM团队面对“这是一款什么游戏”时，他们的回答是“不好说”。

“很难精确划分奇幻、玄幻、魔幻，我们也不想给PEM一个‘首款XXX游戏’这样的噱头，没错，之前很多厂商，包括完美自己，也会打出这样的噱头，但是对于PEM，我们认为不需要。”

他们说：“PEM是一个拥有‘大世界观’的原创作品，这和完美以前的作品截然不同，比如《诛仙》是取材于小说，《武林外传》是取材于剧集，这种‘大世界观’对我们是个挑战，老实说，国内网游作品很少有在‘大世界观’下成功的，但是随着一系列3D欧美网游的浸染，我们希望完成这次挑战。”

什么是“好玩”？

与传闻不符，PEM的大部分开发工作都在国内，有趣的是这次完美真的从玩家中聘来一位“顾问”。“我们这次为PEM安排了一位顾问，就是从玩家中聘请而来的。他首先是一个忠实的完美时空游戏玩家，在我们很多款作品中都小有名气，在一些官方组织的活动中也总是名列前茅，所以我们认为这个家伙首先热爱游戏，其次懂游戏，最重要的是他了解完美时空，了解完美时空的游戏思想，而且作为玩家，他更明白现在的玩家喜欢什么、需要什么。”完美时空如此介绍。

“这一切都是为了让PEM更加符合国内网游市场，但这只是基础，我们必须有所突破——游戏本身的突破，而不是宣传、炒作。”

一款网游往往需要一个核心思想，也就是玩家能够给予它的一个“代号”，比如PvE、PvP、城战、宠物、社交等等。PEM团队对这个问题有自己的看法：“我们不想给PEM下这样一个定义，因为PEM里包含很多内容，并没有在哪一项显得很突出，也没有特意弱化什么，所以我们的目标就是‘好玩’。”

PEM团队透露道：“其实返工的不光是画面，更主要的是游戏内容。最早的策划案中，我们执着于打造一款与众不同的作品，用流行的话说就是想做个有‘内涵’的游戏，在这个过程中，我们不断胶着在‘什么是内涵’这个问题上，也提出了一些点子，但在实际操作中，我们发现有些点子似乎并不适用在一款MMO中。”

“突然有一天，我们彻底放下了这个包袱”，PEM团队解释：“我们不再试图给PEM强加什么内涵，最后的目的很简单，就是让它好玩。”





PEM团队在谈及和演示这款作品时，显得没那么急功近利

其实“好玩”到底是什么与“内涵”是什么这个问题一样很难回答，而且这种“大而全”的游戏思想也有造成“中庸”的危险，PEM团队如此认为：“好玩就是让玩家一直有事干，而且不会觉得疲惫。首先我们降低了上手难度，我们不想做一款多么Core多么核心的作品，我们是面向所有玩家的，此外通过对游戏背景的结合，每天都会有相应的游戏活动，这种游戏活动不是根据现实里节假日而推出，而是一个长期的、与游戏内容有关联的玩家互动。此外，我们虽然不会在这款游戏里强调什么‘美女玩家’之类的两性炒作，但还是会提供现在基本已成标配的结婚系统。”

根据介绍，PEM的游戏活动定义为“冒险者的七大追求”，分别以舞台、信念、伙伴、探索、经验、欢乐、黄金对应每周7天。

简单说，PEM试图成为一款要素众多，且不显散乱的作品。

“这是一款面向所有3D用户的游戏”，PEM团队介绍：“我们把硬件要求设置的很低，几年前的配置都可以正常运行。”

游戏体验的探索

“越来越多游戏会在‘声光效果’上做文章，但单纯的‘好看华丽’是否可以改变玩家的游戏体验呢？”PEM团队表示：“我们在PEM中做了这样的尝试，不再单独追求技能的视觉体验，而是通过效果带给玩家不同的游戏体验。”

他们举例说：“比如你正在做任务，突然看见对面的森林升腾起一片光束，你就会知道那里有玩家正在PK，再比如你看见天上从天而降一块陨石，直直坠落在离你很远的谷底，那是在告诉你，那里刚刚刷新了一个Boss。”

“我们希望这种‘所见即所得’的表现方式可以改变玩家游戏体验，你



宏伟之城截图



宏伟之城原画


对决

不用再看着世界服务器告诉你哪里哪里刷新了什么，也不用只能从论坛里得知昨天两大高手进行了一场惊天动地大PK，通过游戏中的实时演示，只要你看到，就知道发生了什么。”

回到游戏名字——“神魔”。不管你是玄幻爱好者还是奇幻拥趸，对“神魔”这种另一个层面的存在应该不会陌生，尽管不同作品中对他们有不同的定义和解释，但相同的一点是，“神”总是至高无上、俯视众生的，或者说，他们往往只能充当游戏背景中的角色，或者安排一些“弑神”的挑战为玩家提供成就感。

如前文所说，为使这种“大世界观”彻底融入进游戏，同时也为加强玩家代入感，PEM中设置了“神格”这一系统。

PEM团队介绍说：“PEM中，玩家可以成为‘神’。每个服务器都有一个‘神格’供玩家争夺，获得‘神格’的玩家在该服务器会被‘封神’，而其他玩家可以成为他的信徒，在信徒与神之间，我们设置了‘信仰之力’进行连结，爆发点则是服务器与服务器之间的征战。”

嘿，带着你的信徒，与另一个“神”拼一下“信仰之力”，这个点子听起来确实不错，不过肯定人人都想“封神”，不会甘心做个“信徒”默默奉献，可惜这其中的“利益链”和“架构”并未得到具体细节。

PEM团队只是表示：“PEM是一款以‘成神’‘天象’及‘斗魂’为主要玩法的作品，游戏中，玩家可以通过自身行为来改变现行世界的规则，并最终成为统治世界的‘神’。”

“进入PK—开启斗魂状态—攻击—掉落斗魂—拾取斗魂—战斗力最大化。”PEM团队如此介绍“斗魂”系统。

有关“天象”，PEM团队介绍：“不同的天象会影响整个世界的发展，特定的天象会触发特定事件，得到更好的收益，天象就是保证利益最大化的关键。获得‘神格’的玩家将拥有逆转天象的神力，可以影响整个服务器的发展进程和利益分配。”

游戏中，玩家可以选择精灵、矮人、巨人、血族和人类共5个种族，目前提供战士、守护者、刺客、火枪手、法师、牧师和血魔共7种职业。

“启示录”


绿苔缠绕

把一款成就运营商的产品称为这家企业的“皇帝”并不为过，尽管大多数皇帝都想延年益寿长生不老，但这世上并没如此灵丹妙药，你可以找点“千年人参”给他读个大技能回血，却也只能残喘过活，终点不会改变，皇帝终究会老去、死亡。

继承皇位延续帝国荣耀的是皇子，如果皇子战力满点自然又是一番大好风光，但要是天生隐疾或者后天受伤，这一帝国必将进入低谷。

于是你看，那些放不下心或者说不能放心的“老皇帝”还在苦苦挣扎，等待可以真正继承衣钵的接班人。

这就是目前国内网游市场的现状——缺少产品。

这里说的产品并不是指数量，现在哪怕你不去搜索网络游戏，也会收到各种非正常手段的网游广告，如果以数量论成败，我们早已统治了太阳系……

我们是说“有效”产品。

国产网游之所以备受玩家诟病，便是实在太“不思进取”，抄袭模仿不再是下限，“不知所云”“胡乱拼凑”的作品几乎就是个笑话，当我们为“网瘾”“网络色情”鸣不平时，是否想过“等着你来上妹妹”这种口号是不是正在毁坏市场？

没错，所谓“第九艺术”的光环也许不再适用于网游，也应该承认国产网游发展至今走出了自己的模式，更需要肯定“不赚钱一切都是白搭”这样的企业思想，但这些都不代表可以“没有下限”，不代表可以没有“法则”，不代表玩家就都是一群跟着厂商屁股后面走的“傻瓜”。

尝试不一定成功，但不尝试肯定不会成功。我们无法断言PEM会成为国产网游的标杆拉开划时代的帷幕，但确实可以看到PEM正在尝试——从游戏本身开始尝试——“不再特意追求什么噱头，而是专心于做一款游戏”这样的想法，正是第一步。

这是完美时空看到的“启示录”，也是国产网游的“启示录”。P

PEM没有脱离“亚洲审美观”



▶快言快语

保留未知的世界，探索“石器时代”

自从网络游戏走进生活，一种全新的游戏感受逐渐代替了多年以来积累的经验。再也没有对某款单机游戏的期待，欣赏剧情和过关动画也成了很遥远的事情。很难说这是好事还是坏事，只能说这就是事实，网络游戏就这样走进了人们的生活。

■北京 茶多酚

记忆穿越时光，追溯到远古的大地上，石器时代的繁茂完全超乎现代人的想象。那是一个热闹非凡的世界，虽然人口并不算多，放眼望去，茂密的丛林里到处都是年轻的狩猎者。一把刚刚用常青藤



人人难忘的《石器时代》宣传图



让我们一起来做原始人

2000年12月15日，华义国际代理的《石器时代》开始在中国大陆测试，一场原始人的疯狂演出由此开始。

《石器时代》是网游历史上一款重量级的作品，虽然它不是第一款网游，但说它第一次把网游推上高峰，并不为过。直到今天，《石器时代》的2D画面和回合制模式依然为众多优秀作品所引用。《石器时代》和当时的在线游戏有很大区别，以明亮的色彩、可爱的人物造型和幽默的设计取代了传统在线角色扮演游戏的血腥和暴力，为刚刚兴起的内地网络游戏市场刮来了一股清新之风。玩家在游戏中所扮演的，就是这个世界上的一名普普通通的原始人，带着自己的宠物在这个世界上一起并肩作战，抓宠也成了当时盛极一时的名词。这些游戏人物不但高矮胖瘦各有特色，更有趣的是玩家可以更换人物的眼、鼻、口部分的造型，其中不乏暴牙、斗鸡眼等爆笑表情，如此一来，玩家可以创造出完全属于自己风格的人物。玩家可以随着情境的不同而改变人物的动作，例如聊天时可以坐下来，初见面自我介绍时点头鞠躬，其他还有像手舞足蹈、捶胸顿足、倒地装死等12种动作，让玩家可以更清楚表达自己的想法。这种可自定义人物以及可表示表情的系统功能，即便是现在也不多见，相对于后来有些游戏中千篇一律的人物造型，实在是好得不止一点半点。

可以说，《石器时代》是国内最早一批正式代理运营的网络游戏之一，游戏从一开始就凭借清新的画风、简洁的系统和独特的背景吸引了最早一批中国网游玩家。那时还没有对网游进行具体分类，多年以后，我们管《石器时代》这样的游戏叫做2D回合制网游。今天的《问道》《梦幻西游》风靡全国，全因为有《石器时代》这个老祖宗打下了好基础。《石器时代》为我们留下了太多的回忆，第一次抓宠物，第一次组队，第一次PK，第一次转生……这么多新奇的概念都是《石器时代》带给我们的，以至于当听到《石器时代2》即将回归的消息，像笔者这样对网络游戏已经失去兴趣的人也禁不住心动。我们将再次回到那片原始的土地，感受石器时代那未开发世界的兴奋和紧张。



我们就是传说中的红龙会！



梦幻宠物——长毛象


多人对战大Boss

捆扎结实的石斧，还带着植物特有的香气，身边是一头刚刚成年的乌力乌力，它有着和年轻主人同样坚毅的眼神。来到这里的每一个年轻人都必须学习狩猎，狩猎在石器时代既是生存的必经之道，又是休闲的业余文化生活，你可以什么都不会，但学会狩猎是必须的。已经记不清我拿起的第一把武器是什么，也忘记了最初的收获是什么，只依稀记得年轻的我对丛林充满敬畏，从不敢远离村落。一次次惊险的战斗为我在身体上刻下一道道男子汉的勋章，渐渐成熟



是否勾起了你多年前的回忆？



石器时代，乐趣多

的我开始不满足于在村子周围游荡。看着身旁伤痕累累的乌力乌力，虽然它眼神依旧无比坚忍，但我却再无法忍心让它一次次面对强大的敌人——我需要一个更强力的宠物！年长的老猎人告诉我在山的另一头生活着布克布克，只有最勇敢的猎人才能得到它的认可。于是，新的冒险就此展开，年轻的足迹终于踏上未知的土地。

石器时代的社会非常简单，肉是最好的食物，石头当货币，如果还有什么是我们一心向往的事物，那就只有宠物了。我出生的村庄有豢养乌力乌力的传统，与其说乌力乌力是我们的宠物，不如说是我们的朋友。相传在很久以前，那时人们甚至还没有学会使用石器，一次巨大的山洪眼看就要冲毁我们的村落，这时一只不知从何处而来的巨大的乌力乌力用身体挡住了洪水通往村庄的山谷，这才使得村庄得以幸免。从那之后，我们的村庄和乌力乌力结下不解之缘，每一个人从小就得到一只自己的乌



原始人课堂



眼睛里看到的不是怪物，而是新宠物

力乌力，它是每个猎手的第一只宠物。说实话，我们的乌力乌力并没有它们的祖先那样庞大和强壮，虽然能够应付村落周围的野兽，但是无法满足一个成年猎手的要求，为此我们必须寻找和捕捉新的宠物。我们当然知道这块大陆上不只有我们，事实上，几个友好的村落之间有着频繁的往来，村子之间的交通依靠强大温顺的长毛象公车，这种巨大的生物据说来自于北方的冻土，我从第一次见到它们起就向往着有朝一日能够拥有一只长毛象宠物。不过北方冻土和我们所在的大陆有大海相隔，这是一道无法逾越的屏障。唯一的办法就是通过传说中的海底隧道，但即使是最勇敢的猎人也极少有人胆敢挑战那里的怪兽，而对于我这种新手而言，一切必须从身边开始。捕捉新的宠物是一件既危险又令人兴奋的事情，尤其是在那些危险的成年野兽当中分辨和捕捉幼雏，布比、布衣、加美、加斯……所有这些强大又忠诚的动物都是年轻猎人们的最爱。而在那些陌生大陆上的，机敏强壮的贝鲁伊卡、行动如风的朵拉比斯、凶猛狡诈的扬奇洛斯、王者风范的巴朵兰恩时刻等待着猎人们的到来。这个世界由猎人和宠物维系着，就像人与自然的关系，有时候是敌人，而更多的时候是伙伴。

绝大多数小看石器时代的人都是因为不够了解它，这绝对不是一个蒙昧的世界。这里虽然没有过多的技术和人口，但也正因为如此，自然界的精灵们是如此青睐于它。当你感受到镜精的闪烁和光精的充实之后，就不会再试图依赖科技，如此神奇的技巧帮助我们度过难关，而探索这些精灵本身也是冒险历程的一部分。我爱这个世界，我爱这片充满未知的土地，在茂密的丛林里，在阴冷的洞穴中，在寒风凛冽的山峰上，在烈焰浓烟的峡谷间，到处都充满着未知。未知或许是恐惧的来源，但它更是我们生存下去的动力。一直以来，我们这些摩挲着简陋的石斧、穿着兽皮树叶的人，总是希望了解更多的未知，如果哪一天，这个未知的世界变得越来越小，越来越明朗，我们会感到由衷的悲哀和不知所措。也许在很久很久以后，人们拥有更加舒适的生活，不再为穿衣吃饭发愁，而这个世界却越来越小。我们是一群靠未知活着的人，这个只有石器的时代为我们这种人创造了广阔的生活空间。如今，一个更新的、更大的世界即将开启，我们这些旧世界的强者终于可以回到最初的状态去面对一个新的世界，一个充满未知和惊喜的新的石器时代正在等着我们去探索和发现。P



色彩鲜艳的游戏壁纸





《星际陆战队》抢先前瞻

类型：第一人称射击
制作：Zero Point Soft
发行：未知
上市时间：2010年1月
推荐度：★★★★



■云南 威廉

Interstellar Marines: The Vault



宇宙飞船是所有星际题材游戏必不可少的



游戏的武器系统将会是一大亮点

自从乔治·卢卡斯的《星球大战》系列和差不多同时期的《星际迷航》系列问世以来，星际题材的电影和游戏一直在蓬勃发展，和其他“流星”题材不一样的是，在几十年后的今天，星际题材依旧火热。在2009年10月的“星际”迷聚会上，Zero Point Soft公司宣布了旗下最新的游戏作品《星际陆战队》将于2010年初上市。在同题材和同类型的游戏多如牛毛的情况下，《星际陆战队》还在开发过程中就获得了很多“星际”迷的青睐。

在老套模式上创新的游戏剧情

作为一款星际题材的游戏，其剧情肯定是基于茫茫宇宙的，在之前的影视作品和游戏已经把这个宇宙“开发”过度的前提下，要想大幅度创新是很难的，不过Zero Point Soft做到了，他们把《星际陆战队》设定在宇宙中，但是时间和空间却不是固定和唯一的，因为科技的影响，游戏的进行不是线性的，在玩家进行游戏的过程中，会出现时光倒流、不同空间的交错等情况，再加上支线情节的辅助，游戏的结局完全由玩家制定。

新颖的4人游戏合作模式

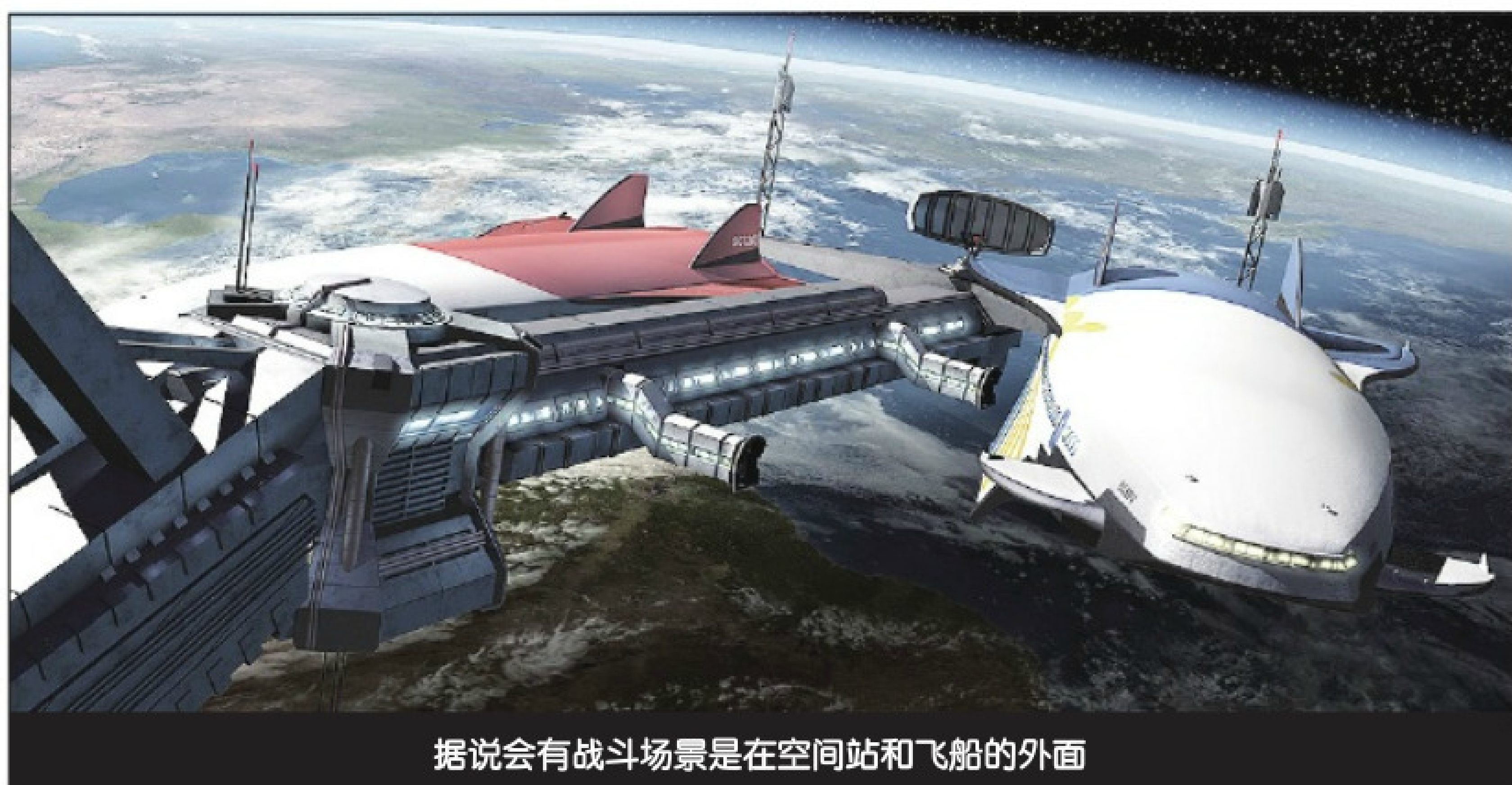
作为一款第一人称射击游戏，《星际陆战队》在做精做好单人通关模式以外，还精心打造了一个4人游戏合作模式。在这个模式中，4名玩家分别扮演一名特种部队士兵，但是4名主角拥有的游戏剧情却实不一样但是又互相影响的。

针对这个模式，Zero Point Soft在宣布游戏上市日期的当天公布了一段视频资料，通过这段视频可以看到，4名玩家在刚开始游戏时，剧情进程是完全不一样的，而且由于4人的相互影响，后期的剧情和形势还会不停的变化。比如A玩家杀死了C玩家需要接触的一名NPC，而这名NPC正好是B玩家敌方的指挥官，那么这个游戏的剧情就会由原来的剧情变成B玩家的游戏难度因为敌方的指挥官已经挂掉而大大降低，C玩家因为接触不到这个NPC，造成任务发生改变，从而影响到4个玩家的结局。


游戏中的人物模型都制作得非常精美

超强的DirectX 11游戏图像引擎

随着Windows 7的正式发布，DirectX 11也正式来到了我们身边。


据说会有战斗场景是在空间站和飞船的外面

Zero Point Soft购买了《虚幻3》的图像引擎授权，并且在原有的基础上大幅度改进，使之支持DirectX 11。

从游戏的视频和截图可以看到，《星际陆战队》的图像质量是非常优秀的，由于整体色彩偏暗，制作者采用了一项名为“High HDR Coverage”的HDR图像压缩技术，通过这项技术，在昏暗的场景中，一旦出现开枪或者是爆炸这样的高亮特效，整个画面将会变得无比震撼，而得益于DirectX 11中的HDR压缩支持，这样做并不会对硬件性能有更高的要求。

同时由于Unreal Engine 3引擎的作用，《星际陆战队》也是支持物理硬件加速效果的，除了可以有效降低处理器的性能负荷以外，游戏的图像还会变得更加真实，并且场景中的大部分物品都是可以被利用和破坏的，以避免出现某些游戏中手雷都炸不坏的窗子的“做作感”。

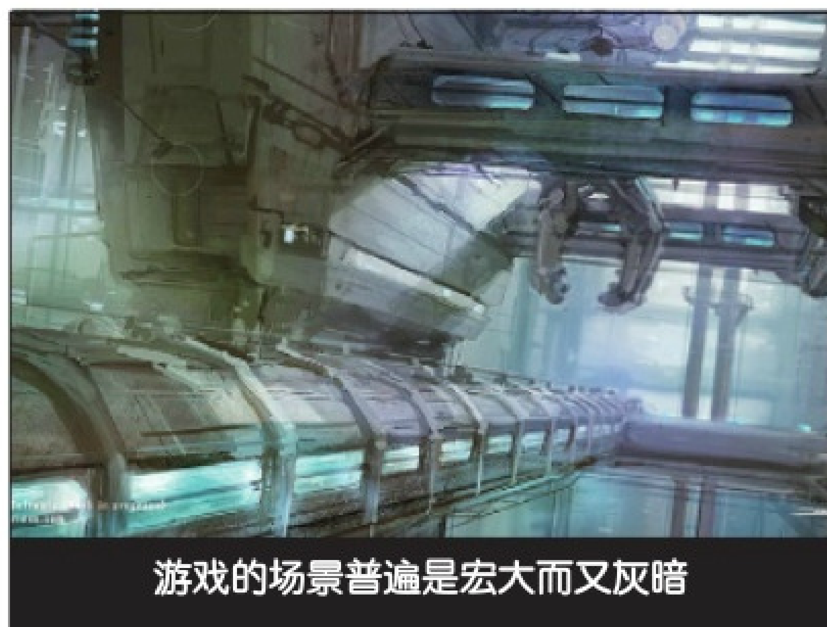
复杂多样的武器系统

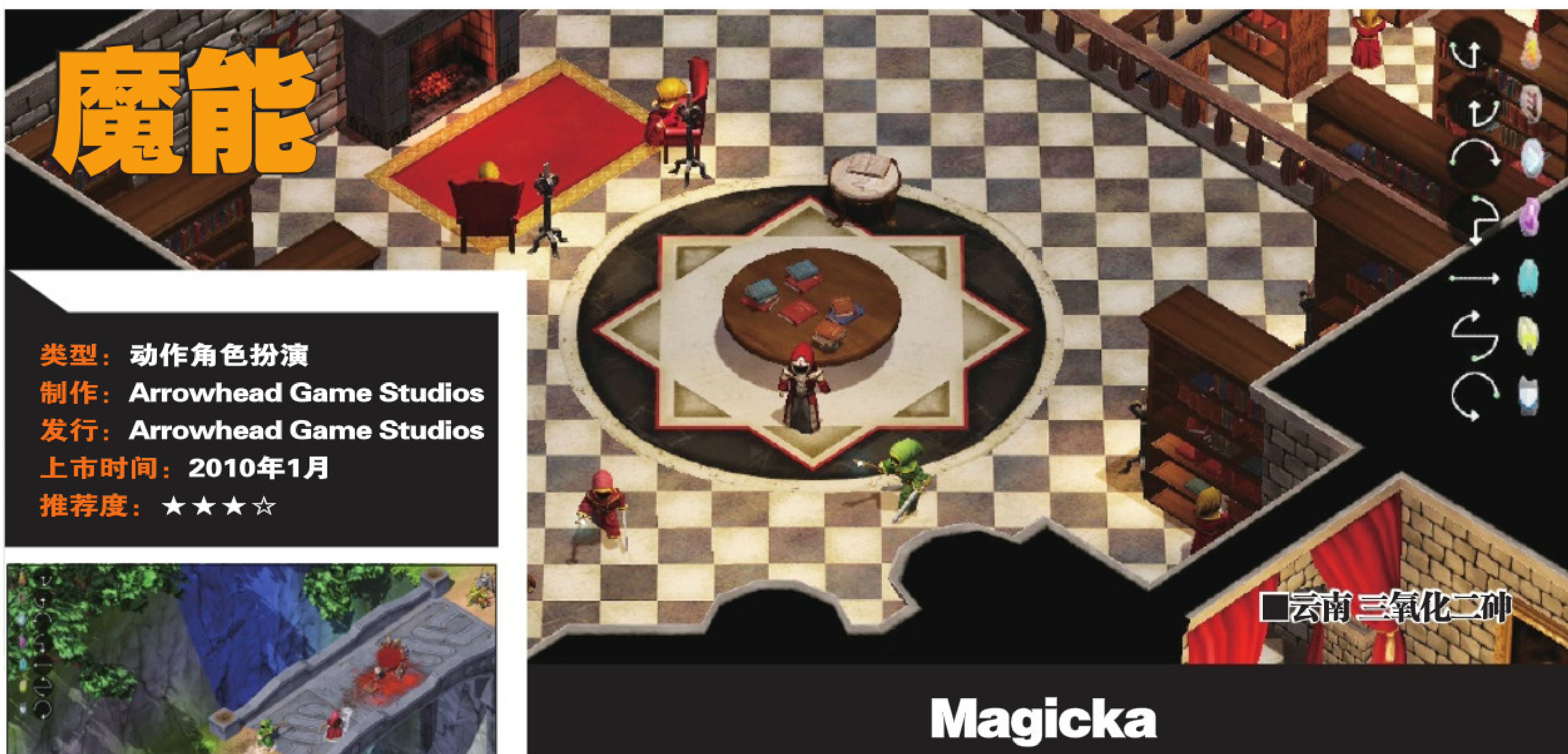
第一人称射击游戏的一个核心内容就是武器，《星际陆战队》在这方面也下了一番苦功。制作方承诺会提供不少于65种各式武器，但喜欢火箭炮直接轰通关的玩家估计要失望了，因为《星际陆战队》不像以往的同类型游戏那样有了高级武器以后低级武器就可以扔掉，在游戏中每种武器在不同的场合和情形之下，都有自己特定的作用。

游戏中的武器还有一个“作战使用度”的概念，相当于武器的升级成长系统，如果玩家使用一个武器比较得当并且次数很多的话，那么这个武器的威力和作用就会越来越大，并且通过和其他装备的配合还会产生一些意想不到的效果。P


优秀的游戏图像

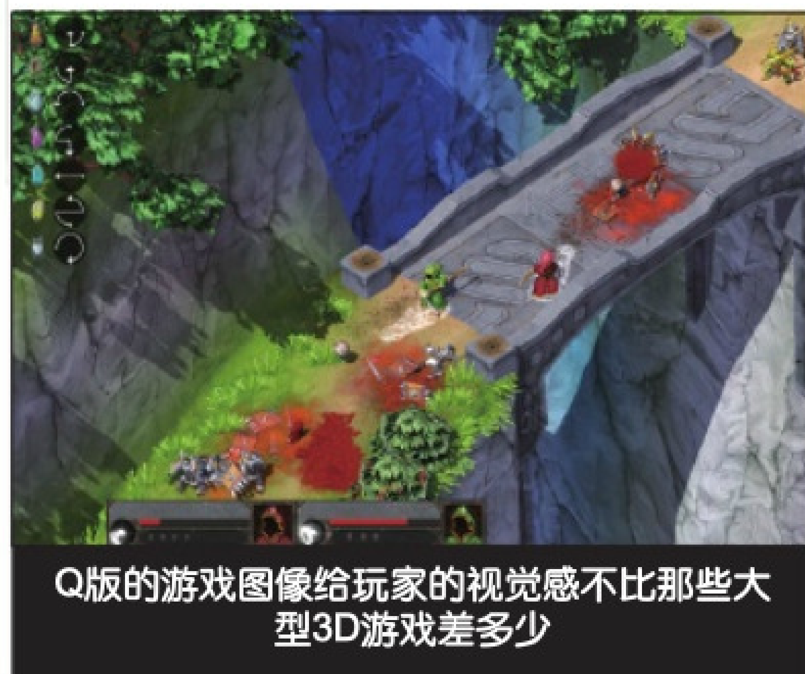

长相有些对不起观众的怪物


游戏的场景普遍是宏大而又灰暗



魔能
Magicka

类型： 动作角色扮演
制作： Arrowhead Game Studios
发行： Arrowhead Game Studios
上市时间： 2010年1月
推荐度： ★★★☆


Q版的游戏图像给玩家的视觉感不比那些大型3D游戏差多少

暴雪官方宣布《暗黑破坏神III》以后，就没有更多的消息透露了，按照暴雪一贯的作风，估计在短时间内玩家都是无法玩到《暗黑破坏神III》的。不过所幸的是，近日Arrowhead Game Studios宣布了一款名为《魔能》的游戏。《魔能》很多细节上都模仿了《暗黑破坏神》系列，并在原有的基础上有所创新，正因为这些特点，使得《魔能》也获得了玩家的关注。

取材于挪威神话的故事背景

《魔能》的背景取材于北欧神话中挪威部分，描述的是经历了一次大的变革以后，由于众神的能力已经不足以压制邪恶的黑暗男巫和其召唤的恶魔，所以引发了一场很大的灾难。游戏的主角是一名胸怀大志的巫师，在接到了众神赐予的神圣使命以后，开始了自己的冒险生涯，以求拯救处于水深火热之中的


因为单独建模的缘故，游戏中无论是人物还是周围的建筑，都比较精细


同样的魔法，在不同的场合施放时会有不一样的特效


魔法技能释放是游戏的一大亮点


NPC对话非常搞怪

百姓。除了一个富有神话色彩的故事背景外，《魔能》还加入了一些D&D规则的元素在游戏里。游戏一共包含了11个战役关卡，玩家可以通过这些关卡领会到北欧神话的神韵。

能控制4个人的单人模式

《魔能》在游戏模式的设计上，有一个比较有新意的地方——1名玩家最多可以控制4个不同的角色。和《魔兽争霸》3C地图里那样靠微操作来控制多名角色不同，《魔能》是依靠一个计算自动转换系统来控制的。根据目前官方论坛透露的信息来看，计算自动转换系统是这样的一个模式：当玩家操控主角A的时候，剩余的可被操控角色都处于一个和主角A的连带AI状态，每当玩家对主角A发出指令的时候，其余可被操控角色同样也会受到相应的指令，只是根据AI的计算后，执行的方式可能有所不同。

革新的法术吟唱系统

《暗黑破坏神 II》的技能树可以说是动作角色扮演游戏里面的一个标杆式的设计，后来的无数游戏都是在模仿这个设计，以至于很多时候玩家都觉得没有新鲜感，而在《魔能》中则不是如此。在游戏里，所有的法术技能都是通过一个吟唱系统来学习和提高的，这个吟唱系统除了根据角色经验值和等级衡量外，还要根据该技能使用的频率、使用时施加的对象和相应的装备来综合评定，并且在完成了特定的事件之后，这个法术吟唱系统会自动更新，以产生更多的变化。

强大绚丽的魔法技能组合系统

游戏还有一个亮点就是具有相生相克关系的魔法技能组合系统。这个设计是在之前介绍的多角色控制的配合下实现的，因为每个角色的技能都不是固定的，而且不同角色的发展方向会根据玩家的一些选择而发生改变，所以到了后期，4个角色之间的法术就会出现很多变化，并且这些变化之间不一定都是好的，也有可能出现相互抵消，所以到了后期，很有可能出现由于玩家搭配失误造成高级魔法技能还不如低级魔法技能管用的情况。

Q版的游戏图像

如今很多游戏都在努力地提升自己的游戏图像，从DirectX 10到DirectX 11，从普通光影投射到高精度HDR特效，虽然每一次提升都可以带来比较震撼的游戏图像，但是一直这样做下去，非常多的玩家对那种高精度的3D图像出现了审美疲劳。

《魔能》的游戏图像就没有这么做，它采用的是一种单独建模的Q版游戏图像。从公布的游戏截图可以看出，虽然《魔能》不像一些“次世代”游戏那样做得CG化，但是游戏图像的每一个细节都做得非常到位。此外，这种Q版游戏图像对电脑硬件配置的要求非常低，兼顾了很多电脑配置不是很高的玩家。

从以上这些资料可以看出，《魔能》虽然不能挑战《暗黑破坏神》系列，但是由于它采用了一些“剑走偏锋”的策略，使得整个游戏还是非常具有可玩性的，再加上去对电脑配置要求非常低，所以还在用“老爷机”和对北欧神话有爱的玩家都可以尝试一下。P


多角色控制如果运用得好，游戏起来将会更加得心应手

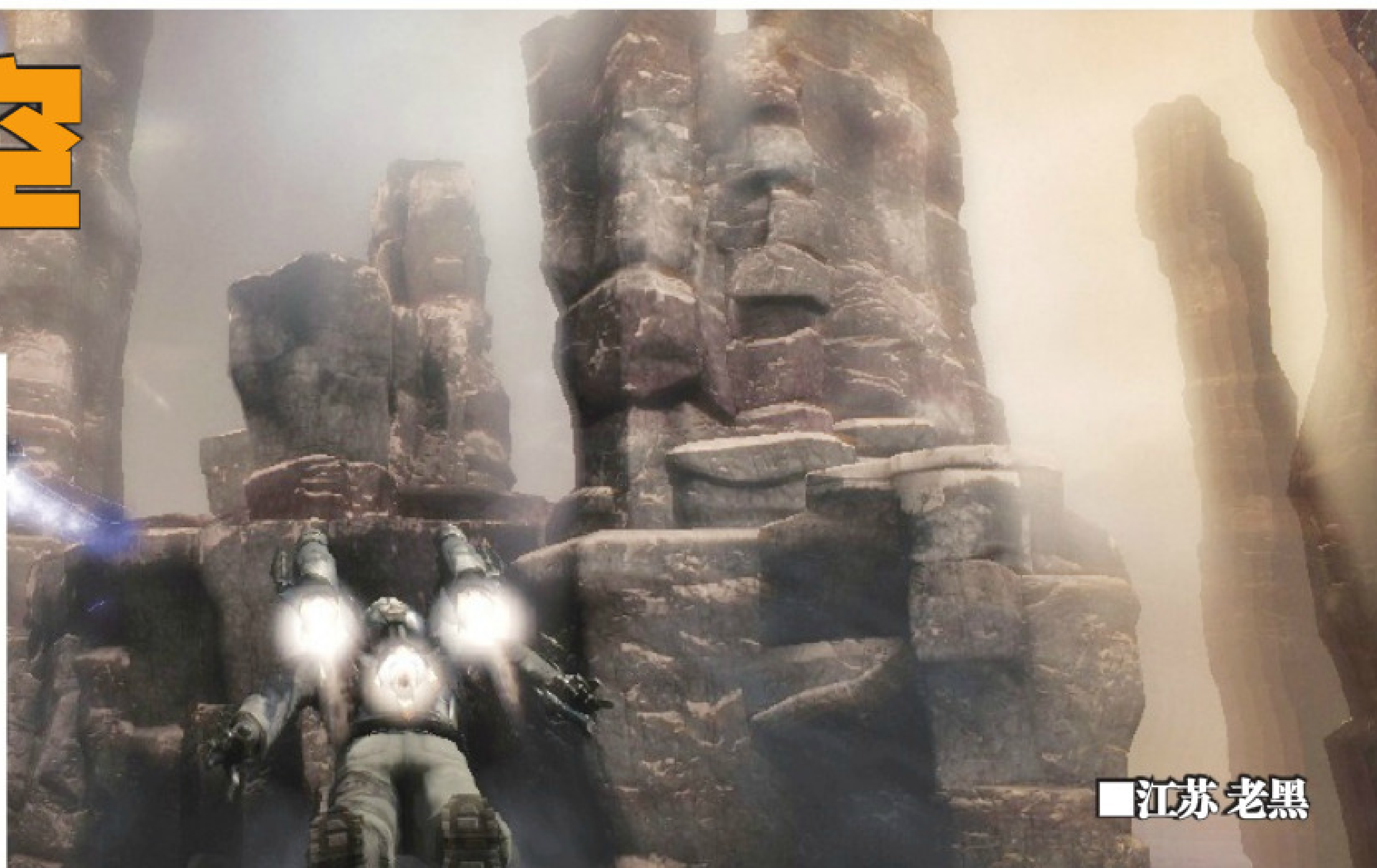

游戏中有许多和主线情节无关的隐藏地点等待玩家去探索

黑暗虚空

Dark Void

■江苏 老黑

类型：动作射击
制作：Airtight Games
发行：CAPCOM
上市日期：2010年1月12日
推荐度：★★★★





神秘的异形种族“监视者”计划通过百慕大三角入侵地球

身着火箭背包穿行于高山峡谷，与外星人的UFO作战，登上它们的甲板，依靠掩体步步为营的推进……这就是CAPCOM大力宣传的新概念动作射击游戏《黑暗虚空》的框架，这篇文章将为你带来它的最新开发状况。

垂直打击

启动火箭背包状态下的主角Will，其操控方式与常见的飞行模拟、射击游戏非常接近，此外玩家还能通过双击方向键的方式实现灵活的左右闪避和翻滚动作，这和Airtight Games开发过的那部大受Xbox 360玩家好评的空战射击游戏《血色苍穹》完全一致。与固定翼飞机不同的是，玩家可以为Will的火箭背包设定高速和低速悬停两种状态，使得主角既可以以超音速追击、猎杀对手，也可以在低速状态下实现和敌人之间的缠斗。

此次演示的关卡并不是关注这款游戏的玩家们所熟悉的“突入人类劳改营”战役，而是一个发生在崇山峻岭之中，随处可见的巨大岩石可以让Will作为飞行状态下的掩体使用。

在进入低速状态之后，游戏的操控也发生了明显的变化，你可以控制Will进行垂直和水平6个方向的变化，此时不但可以射击正前方的目标，而且还能实施对地攻击。对地攻击无法使用位于动力盔甲肩部的两支主武器，只能使用Will手中的枪械来进行，因此攻击力显得一般化，但你可以避免步战状态下火力被掩体阻挡的情况出现，使得整个场景中的敌人都暴露在自己的打击范围之下。当然，在盘旋状态下Will也会成为地面火力的众矢之的，如何灵活地变换身位，将是考验玩家垂直打击能力的关键。

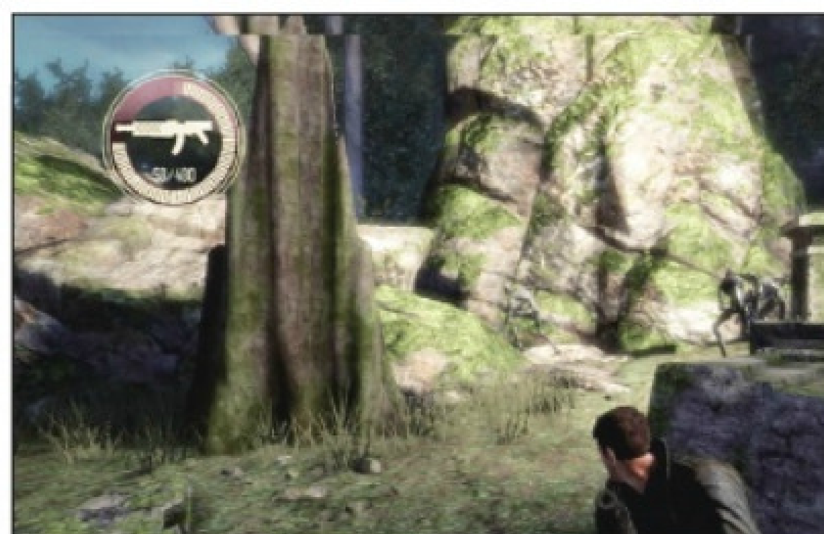
地面推进

在外星人的飞船船舱和内部基地中，玩家更多的是依靠传统的步战方式打击敌人，此时游戏也变成了玩家们所熟悉的“掩体控”形态第三人称射击游戏，包括越肩视角、贴墙掩护、盲射等设计。制作组表示，在游戏的早期流程中，Will还没有获得他的飞行动力盔甲套件，因此这段时间中玩家所体验到的将是一款科幻版的《战争机器》，即便如此，你也会感觉到与传统动作射击游戏之间的区别，这就是在战斗之余的解谜环节。比如一个让外星人基地力场发生器短路的谜题，就需要玩家周转于空中漂浮的各个功能模块之间，依次销毁其内部核心，一旦次序错误，就会导致一场让游戏迅速结束的大爆炸。

今年初，CAPCOM启动了国际化制作的路线，总社注入资金和进行品质监督，由欧美工作室进行外包制作，但之前的《生化突击队》的品质已经毁掉了CAPCOM创造的这一经典招牌，迫使总社不得不加强对其他作品的重视程度。原定于今年夏季上市的《黑暗虚空》也进行了一次跳票，改到明年初期上市。希望这一原创品牌能够以良好的面貌，开启CAPCOM的全球制霸战略。P



著名的科学家特斯拉成为了主角威尔的忠实伙伴



利用掩体与外星人交火



这种暴露在外的打法可不是什么好办法

异形大战铁血战士



Aliens vs.Predator

类型： 动作射击
制作： Rebellion
发行： SEGA
上市日期： 2010年2月
推荐度： ★★★★


与AvP场景设置类似的是，这次的战场位于地球

异形与铁血战士这两个原本风马牛不相及的外星猎手，它们在游戏世界中的厮杀早在1994年就开始了（Atar Jaguar平台上的同名大乱斗游戏），在两部电影之后，Rebellion计划用游戏世界再现这两个凶残猎杀者之间的对决，夹杂在其中的，自然是《异形》电影世界观中的人类武装——殖民地陆战队。另外根据项目总监Tim Jones的说法，那部描述异形和人类纷争的《殖民地陆战队》已经中止开发，Rebellion将全部的精力都投入到了《异形大战铁血战士》（以下简称AvP）的制作中。

三大阵营 三个主题

火力强劲但身体脆弱的人类、拥有超强外太空武器但势单力孤的铁血战士，和专门为无声猎杀存在的异形，他们的再度聚首又将引爆新一轮的血雨腥风。Tim Jones表示，无论是电影观众还是AvP题材游戏玩家，都对三大阵营的特点烂熟于心，而本作则将为游戏中各阵营的战役制作截然不同的风格。人类的“用火力来在极端环境下生存”，铁血的“孤胆猎杀”和异形的“为了皇后效忠”，不但会确认玩家的角色扮演感，而且还会增加游戏的临场氛围。

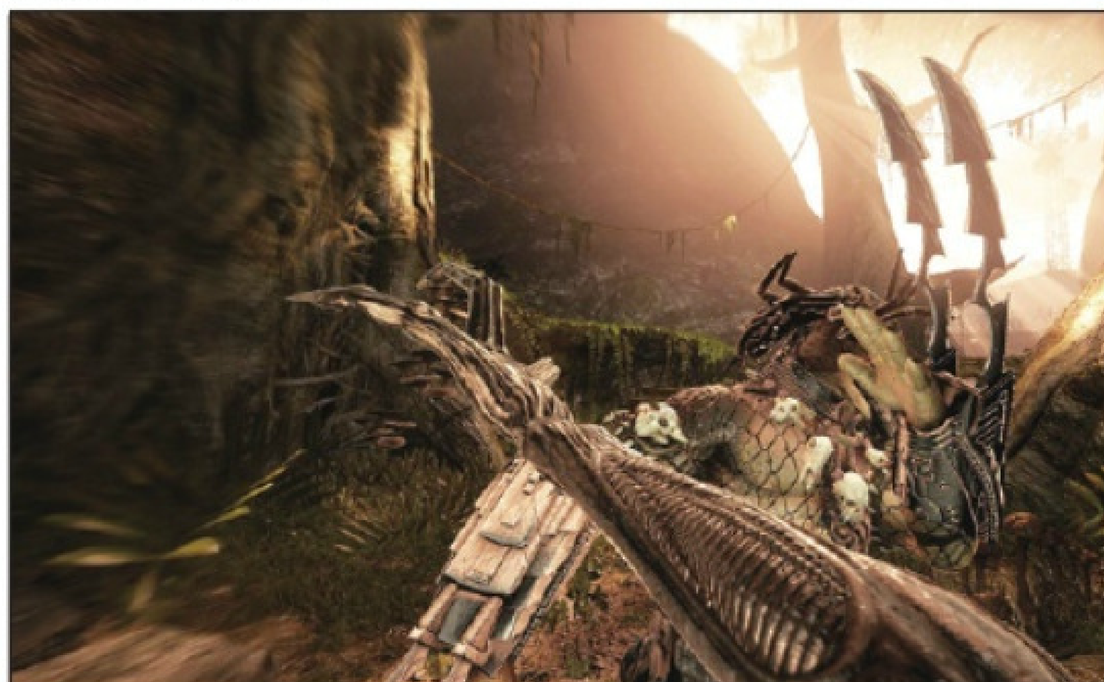
1999年Rebellion制作的上一款AvP游戏，相信不少老玩家还有印象。Tim Jones表示，当年参与过这款经典游戏的制作组成员，不少都在新作的制作团队之中，当然包括他自己，因此AvP将体现了Rebellion工作室的继承和创新。

玩家期待的新要素

两个“古老”的科幻题材的碰撞究竟还会擦出多少有新意的火花？Tim Jones在访谈中表示，AvP的故事将发生在《异形3》故事的30年之后，被异形全面感染的地球上，陆战队正在做最后的抗争，而铁血也登陆地球，但它们此行的目的不是帮助人类，而是猎杀双方精英战士以彰显其武力和荣耀。在这样一个原创的世界观中，无论是武器还是剧情的创作也将会显得更加宽松，游戏中也将会出现在相关电影和漫画中从未出现过的新敌人和新装备。目前可以确认的是混血生物“铁血异形”将会在本作中登场。

被重点强化设计的派系是1999年AvP游戏中无人问津的异形，当年以超广角“黑白”画面操作着这些可以吸附在墙壁、天花板上高速行动的怪物，以及纯肉搏式的攻击方式，让不少玩家难以适从。现在，异形的“可用性”将得到一定的提升，它的利齿、爪子和尾巴，将作为中近距离对目标实施一击必杀的利器。异形可以通过撕咬猎物尸体的方式来获得HP回复，另外，在紧急情况下，异形还能咬开自己的皮肤，将酸液作为远程武器喷洒出去，让人类和铁血战士吃尽苦头。异形个体无法产卵，但能够携带一定数量用于寄生感染的抱脸虫，从而在秒杀对方的同时，也为自己的阵营增加新成员。对异形在操作和功能上的优化设计，不仅是为了让游戏的单人战役看上去更具有吸引力，最重要的是让三大种族作为玩家的扮演对象，在多人模式中全部登场，而不是清一色的“铁血vs铁血”。Tim Jones表示，本作中的任何种族都具有消灭其他两个种族的能力，即便是铁血，其强悍实力并不能赋予它一枝独秀的地位。


“抱脸虫”准备实施寄生


异形的主视角画面，看上去比前作正常了许多

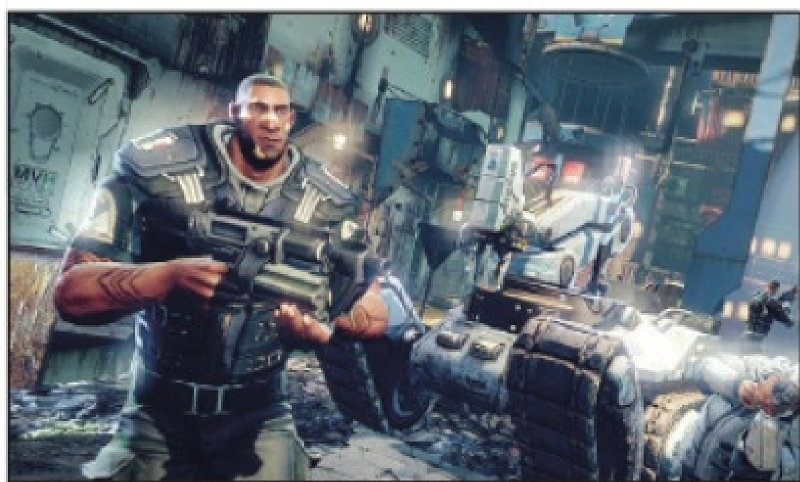
生死边缘



■江苏 恶劣天气

Brink

类型： 第一人称射击
制作： Splash Damage
发行： Bethesda Softworks
上市日期： 2010年
推荐度： ★★★★



制作组中有不少原《质量效应》团队的成员，我们也看到游戏的画风与这款作品非常接近



看起来反抗军们又准备策划新一轮的袭击

迫在眉睫的危机

灾难题材电影的剧本作者，依然把视角放在诸如外星人入侵，小行星撞击地球，或者更为无厘头的“地狱之门被开启”这些题材之上，却对迫在眉睫的全球气候变暖所可能带来的灾难视而不见。起码首先在故事上，FPS游戏《生死边缘》还是有一定的现实意义：游戏描述在不远的未来，厄尔尼诺效应导致两极冰川融化，急速上涨的海平面淹没了地球上所有适合人类居住的陆地，也灭绝了绝大多数的地球人口。

当然Splash Damage的制作人员并非是一群对美国政府拒签京都议定书的抗议分子，看上去他们更像是在看了电影《2012》的预告片之后产生的灵感——地球上最后的幸存者们居住在一个名为“方舟”的巨型人造海上浮动城市中，这里的首脑以“改善人类生存状况”为名，借助“方舟护卫队”进行法西斯统治。不满奴隶式生活的人们则组成了反抗军，与政府军进行游击战。游戏的角色设置也显得很有新意：玩家需要分别为方舟护卫队和反抗军创造一名角色（包括容貌、性别、着装和装备），然后用他们来分别体验两个阵营中的流程。战斗中玩家还会获得经验值，用以提升人物的能力和购买新技能——听上去很像是《质量效应》的设计，而游戏的开发组中确实有《质量效应》原制作团队成员的加盟。

《镜之边缘》式移动方式与FPS战斗方式的融合

在E3上Splash Damage展示的Demo中，战斗发生在一个飞机场中（不过此时地球上也没有什么可以飞去的地方了）。基本控制与我们在大多数FPS中见到的情况类似，但接下来展示的就要让玩家们大吃一惊了：在面对一个被激光封锁的走廊的时候，你可以直接穿越，接下来等待玩家们的就是警铃大作后大批武装人员的拍马赶到，以及艰苦卓绝的正面战斗。而如果你了解到“智能按钮”（SMART Button）的使用，就会发现这款游戏其实别有洞天。

同样是面对这个“激光通道”，在靠近一条激光束并且按下“智能钮”，主角就会自动调整身姿（并不是简单的下蹲或者匍匐动作）来避免触发警报。连串的操作，可以让主角像《偷天陷阱》中在肖恩·康纳利饰演的“老贼”调教下的“女贼”那样，以灵活的身姿和芭蕾舞一样的优雅动作躲避全部的红外线。同时，SMART Button还能让主角高速与环境物品发生互动，比如在弹尽粮绝的情况下，前方的地上丢着一支冲锋枪，而此时敌人也从四面包围了过来。你并不需要慢吞吞跑过去，捡起枪支，然后接受还没来得及按下鼠标左键便成为筛子的下场。对着道具按下SMART Button，人物就会高速飞奔过去，用脚将枪踢飞至半空，双手在空中完成上膛动作，然后对着目瞪口呆的敌人扫射……看起来是打着“暴力美学”招牌的动作片中常见的桥段。

SMART Button还可以让人物实施诸如飞檐走壁、飞身上墙、跨步越过障碍物等流畅动作。制作组同时也表示，各种特技动作只能在战斗中发挥辅助作用，不喜欢当超人的玩家完全可以用稳扎稳打的FPS常用玩法去完成游戏，患有“3D眩晕症”的玩家的玩家看到这里，心中一定会长出一口气。



与政府军士兵相比，反抗军的服饰搭配选项更为多样化

狩魔猎人2 国王刺客

类型：角色扮演
制作：CD Projekt RED
发行：未定
上市日期：2010年
推荐度：★★★★



■江苏 老黑

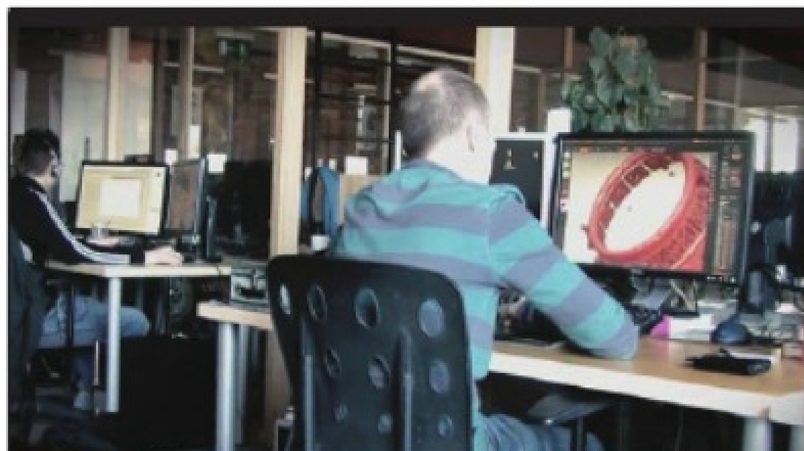
The Witcher 2：Assasin of Kings


目前还没有消息证实原著作者此次再次参与了游戏的制作

2007年震惊业界的动作角色扮演游戏《狩魔猎人》，在此次的GC09上公布了它的最新作品。前作基于东欧奇幻小说作家Andrzej Sapkowski创作的同名小说（故事原创，但在制作过程中有原著作者的协助），描述了一个愤世嫉俗的狩魔猎人用他的利剑和超能力斩妖除魔的冒险，其风格与传统的奇幻文学有着显著的不同。本作的剧情紧接前作，故事依然是由制作组原创的。另外在原著的结尾，主角Geralt死了，而在续作的故事中，CD Projekt RED决定让他继续穿行于这个充满黑暗的世界。

全新的故事表现手法

项目负责人首先为我们带来了《狩魔猎人2》的故事风格，他表示血腥、背叛和性，是前作的三大主题，而在续作中，游戏还将继续“深化”这一主题。剧情表现中会使用电影化的表现手法，其中闪回的出现频率将更高，以将玩家眼前看到的NPC与他们的过去遭遇相对比，让玩家对这个魔幻世界的荒诞与野蛮有更为深刻的认识。NPC的塑造也会得到强化，他们对于Geralt的态度以及与整个世界的互动，将更为人性化和富有逻辑。

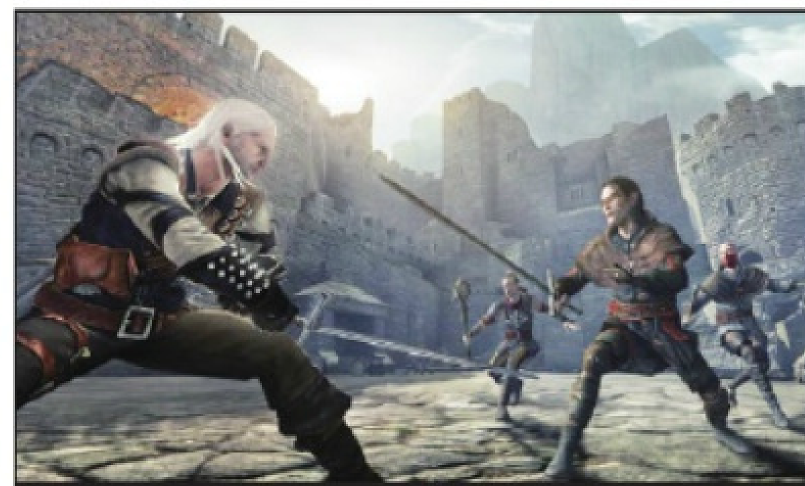

《狩魔猎人》是一款小成本、大反响的游戏，目前工作室还没有找到发行商

与前作类似的是，游戏依然不存在善恶道德选择的设计，因为人性不属于这个混乱的世界。但玩家将面临更为直观的生存选择：在只有恶人和更恶的人的大陆上，最重要的是你选择哪些才是你暂时可以信任的人，而你所作的任何选择，都会带来意料不到的结果。人心的险恶与阴暗，超过嗜血妖魔的撕咬，这就是本作的主题。

《狩魔猎人2》中将启用一个全新的图像引擎，包括动态光影和昼夜循环系统，还具备一套动态摄影机位系统，能够适时展现玩家冒险过程中的大魄力演出效果。

战斗和炼金系统的变化

前作中大受好评的3种风格格斗系统，将在续作中继续保持，制作方承诺本作中的战斗将吸引《战神》等ACT游戏的部分设计，使得Geralt的打斗效果更加精彩。前作中的炼金系统能够配制毒药，但调配失败，反而会伤及自身，这一设计也被新作全盘继承。本作中的炼金材料中将包括一个新增的属性——可用性，它为玩家对材料的组合和调配结果提供一定的参考。


本作的格斗将更加具有表演性

6个月前制作组曾经公布了一段新作的介绍视频，不少前作玩家在官方网站的留言板中发表了看法，其中不少都是负面意见。Adam Badowski表示制作组非常重视玩家们的反馈，“但那是半年前的视频，这并不是游戏的最终效果。”事实上通过本次公布的演示视频和截图，我们也可以看到这款游戏的成长。P





Alpha版视频截图，看上去画面的进化并不大

上市游戏热报

■晶合实验室 咚咚

前言：和前一期相比，本期可算是乏善可陈了。有特色的当数《邪恶披萨送餐队第一章》，然则目前没有汉化，此举把不少玩家卡在门外，说来十分可惜。当然，还有像《模拟人生3——世界冒险》《猴岛故事第三章——海怪之巢》《使命召唤——现代战争2》这样的续作登场，不过没有突破之处，只能算是扩展之作。

邪恶披萨送餐队第一章
Pizza Morgana Episode 1

这是一个插画式的冒险游戏。它讲述的是小女孩Jackie被意外地传送到一个神奇的魔法世界里，那里充满了奇特的怪物。有小精灵、吸血鬼还有恶魔。他们的工作只有一个，就是送披萨！为巫师兼厨师的Morgan工作。这个游戏幽默风趣，画面线条简洁，而且不同的玩法产生多种游戏结局，最大的不足就是目前没有汉化版本。



制作厂商	Corbomite Games
游戏发行	Corbomite Games
游戏类型	冒险
上市日期	2009年11月16日

推荐度：85

模拟人生3——世界冒险
The Sims 3: World Adventures

本作是《模拟人生3》的首款资料片。玩家可以让模拟人去原来社区以外的世界展开冒险之旅，去世界各地的名胜追求刺激的人生，这一次玩家还可以从中国的"Shang Simla"城学习中国武术。



制作厂商	EA Redwood Shores
游戏发行	美国艺电
游戏类型	模拟
上市日期	2009年11月16日

推荐度：85

猴岛故事第三章——海怪之巢
Tales of Monkey Island Chapter 3: Lair of the Leviathan

虽然《猴岛故事第三章》相对前几作来说可以算是最短的一章了，而且场景也感觉有些过小，不过因为是系列作品，还是十分引人关注的。最好能把几章凑齐一起游戏，比较有连续剧的感觉。

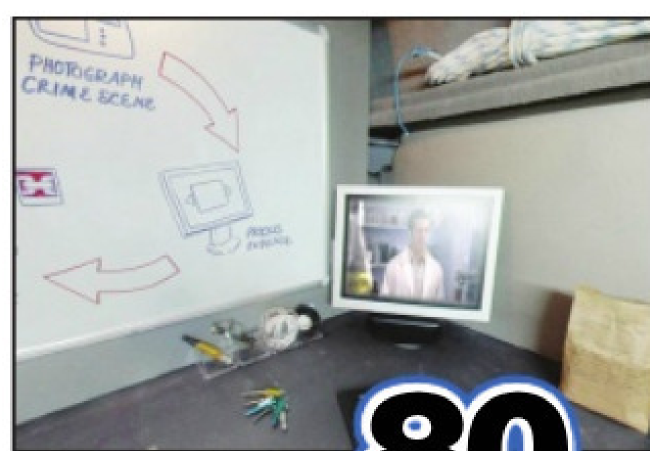


制作厂商	Telltale Games
游戏发行	Telltale Games
游戏类型	冒险
上市日期	2009年11月7日

推荐度：85

案宗第二章——窥视者
Casebook Episode II: The Watcher

本作是第一人称真人出演侦破式冒险解谜游戏。作为一个调查员，你需要与被害者公寓的各种古怪房客谈话，检查各个房间，最后找出谁在撒谎，谁在夸大事情的真相。你绝对不能只看事情的表面现象，要充分发挥细致入微的观察力和缜密的思考才能抓住真凶。



制作厂商	Areo Cinematic Games
游戏发行	Areo Cinematic Games
游戏类型	冒险解谜
上市日期	2009年11月16日

推荐度：80

使命召唤——现代战争2
Call of Duty: Modern Warfare 2

本作的故事将延续前作《使命召唤——现代战争》结束的后几年，这次玩家面对的除了大量的敌人之外，还有恶劣的天气环境——要在大雪纷飞的俄罗斯深山里渗透到敌军基地里，还要转战巴西和阿富汗完成一系列的艰难任务。



制作厂商	Infinity Ward
游戏发行	Activision
游戏类型	动作射击
上市日期	2009年11月10日

推荐度：85

星际迷航——D-A-C
Star Trek: D-A-C

游戏允许玩家直接控制各种星际战舰直接参与到星级巡航舰队和罗姆兰帝国之间大大小小的战役中去。游戏支持最多12人联机对抗。游戏中设有3种游戏模式：单人游戏、在线多人游戏、在线玩家对抗电脑模式，每种模式中都有3种不同的子模式。



制作厂商	Naked Sky
游戏发行	Paramount Digital Entertainment
游戏类型	射击
上市日期	2009年11月14日

推荐度：80

泡泡链
Chains

这是一个画面清爽的消除游戏。游戏的目地很简单，把相同颜色邻近的泡泡连起来就可以消除了。具体操作也很容易上手，点击一个泡泡，然后鼠标经过附近同颜色的泡泡就会拉出一条线，经过的越多当然得分越多，最少连到3颗再点击一下就会消除掉。不同的关卡会有不同的目标需要达成。

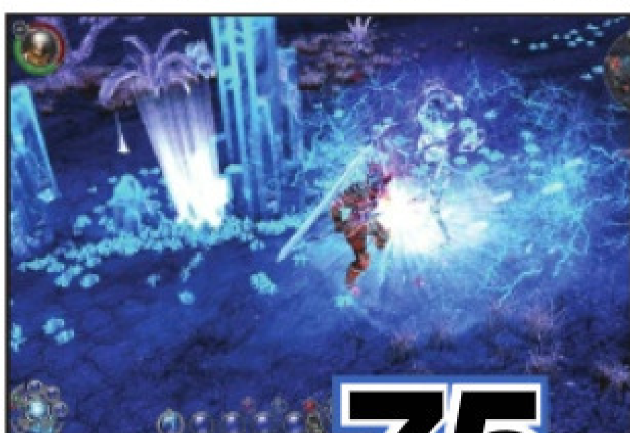


制作厂商	Meridian4
游戏发行	Meridian4
游戏类型	益智
上市日期	2009年11月7日

推荐度：75

圣域2——冰与血
Sacred 2: Fallen Angel—Ice and Blood

作为资料片的《圣域2——冰与血》，增加了一名新的Dragonmage职业，一些新的任务和故事情节，新的物品，还有两张新的单人游戏地图以及地图上的全新怪物。



制作厂商	Gaming Minds Studios
游戏发行	Deep Silver，Koch Media GmbH
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年11月5日

推荐度：75

人工智能战争——舰队指挥
AI.War: Fleet Command

这是一款非常容易上手的游戏。不过它不是简单的射击游戏而是即时战略游戏。玩家可以在游戏的合作模式或是单人模式中体验真实的战略控制的感觉。



制作厂商	Arcen Games
游戏发行	Arcen Games
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年11月6日

推荐度：75

为荣耀而战
For the Glory

本作中可选择超过180个不同国家，总计超过10 000个历史事件，而且支持超强MOD，可不限起止年份，国家数量上限超过1000，统治者性格设定也贴近真实历史。玩家可以把它当作是“2D版的EU2续集”。



制作厂商	Crystal Empire
游戏发行	Paradox Interactive
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年11月10日

推荐度：75

摩天大楼
Skyscraper Simulator

本作是一款全新的3D建筑模拟游戏。游戏中，玩家可以建立自己的摩天大楼，并通过第一视角真实体验其中的乐趣。玩家不仅可以模拟电梯，还可以模拟各种墙面、地面、楼道等。

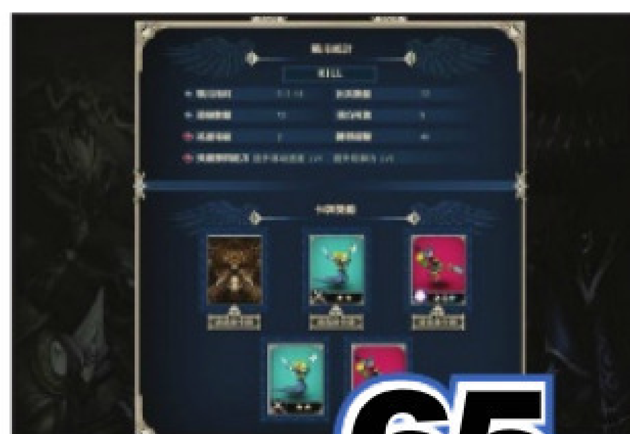


制作厂商	UIG Entertainment
游戏发行	UIG Entertainment
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年11月8日

推荐度：75

溟灭
Donovo

这是一款2D魔幻风格卡牌战略游戏，支持多人对战。在游戏中，战斗将在5条横向战线上展开，玩家以出兵压制和魔法施放等方式来赢得胜利。并通过战斗奖励后的卡牌收集，在线购买或交易来打造自己的阵容。



制作厂商	摩天仑工作室
游戏发行	摩天仑工作室
游戏类型	益智
上市日期	2009年11月4日

推荐度：65

无厘头太空战役
Gratuitous Space Battles

这是一个独特的战略游戏，具有即时战略与塔防的混合风格，玩家将扮演庞大太空舰队的最高指挥官，你可以自定义飞船的构造，摆放飞船的位置，下达命令，然后观看绚丽的射击与爆炸。移动和爆炸时会有动态模糊效果。支持自定义地图。



制作厂商	Positech Games
游戏发行	Positech Games
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年11月5日

推荐度：75

侠盗猎魔2
Manhunt 2

游戏以潜入为主，玩家要呆在暗处寻找时机暗杀敌人。游戏最大的卖点在于“处决系统”，也就是在敌人没有察觉的状态下将其攻击致死。值得一提的是，本作已经被多个国家和不同组织列为“极为暴力”的游戏，因此请玩家慎入。



制作厂商	Rockstar London
游戏发行	Rockstar Games
游戏类型	动作
上市日期	2009年11月9日

推荐度：80



2009鹰头马大奖——七情六欲鹰头马 特别篇

■本刊编辑部 鹰头马特别筹划四人组

鹰头马跑了，现在我们面对的是，没错，一只野生鹰头马……

本来鹰头马是家养的，他大概在编辑部生活了最少6年最多不知道多少年，虽然到现在大家也不知道他到底是鹰还是马（对于这种父辈生活问题我们很少询问，尽管有着强烈的好奇心到底鹰头马是鹰它妈生的还是马它妈生的……），但由于长期精心喂养，饱食度一直处于良好状态，在出现一些神作时更是会吃到胀饭、呕吐、接着吃、接着吐（重口味请自行脑补），所以大家一直宛如一家人般生活和栖息着，比如写写稿啊、排排版啊、打打鹰头马什么的，相当温馨。

但是！那只在网上火到完全不能理解的、鹰头马的远方亲戚，叫什么草什么泥的家伙竟然勾引了它——畜生、流氓、不要脸！你问那是什么马？Suki的回答是：“哎呀你真讨厌让人家说粗口！”8神经的回答是：“别捣乱老子视频聊天呢！”生铁的回答是：“年轻人，成熟点！”大漠的回答是：“你可以保证不告诉别人这是我告诉你的吗？”蓝星的回答是：“……”

好了，在这种详实、客观、充满爱意的回答中，你肯定已经知道我说的是谁了吧，真是太聪明了你！

于是在这届鹰头马评选中，我们遇到的最大难题不是要为长时间讨论准备多少瓶红牛，也不是修炼一下意见相左展开肉搏时需要的“怀中抱妹杀”（你问这是什么绝技？回头你来编辑部让我给你展示一下），而是得先找到这头野生鹰头马。

所谓“踏破铁鞋无觅处得来全不费工夫”，记者地穴领主有一天在厕所看到了他，当时野生鹰头马矗立在厕所深处窗前，忧伤地看着窗外，低泣着对食物的渴望：“草，你在哪里……”

当所有编辑“聚集”在厕所门口时（为什么这句话这么奇怪……），鹰头马斜睨着眼睛对我们说：“你们想抓我吗？那么……进来抓啊！”

当我们把数个今年游戏大作设为陷阱想对其进行“诱捕”时，鹰头马微笑着说：“我们相处了这么久，可是有谁真的了解过我？我虽然不是人……但我也有感情，有欲望，有你们的七情六欲，我可以离开厕所（这时他又望了一眼地穴领主），条件是，你们真正的……懂我。”

鹰头马之怒——年度最烂游戏

获奖：《斯大林大战火星人》

提名：无



你看，这Loading画面还不是很糟……


你看，这战斗画面也不能说不好……


等等，我看到了什么？！这是半神嘛？！

"Mezmer Games今天宣布，他们开发的即时战略游戏《斯大林大战火星人》（Stalin vs. Martians）将于4月20日通过网络提供付费下载。"

很棒吧？对一个游戏开发商来说，没有比看着自己几个月甚至几年时间培养出的亲儿子马上可以卖钱更高兴的事了。当然，如果那些玩到游戏的人再顺便给他们两句好评就更好了，比如"这款游戏虽然有这样那样的小问题，但还是值得一玩的"，可惜他们永远也等不到这样的好评。"垃圾！""一无是处！""不要碰这个崩坏的游戏！"这就是他们能够赢得的全部。

《斯大林大战火星人》在著名的游戏评分网站GameRankings上只得到23.63%的评分，其中Gamespot只给出1.5分，The Gamers Temple网站甚至认为0分更加合适。这款游戏带给游戏编辑的心灵创伤显然极为深重，某种程度上这就是我们工作阴暗面的反映。你要在这个编辑部里混下去，就必须去玩大量的游戏，但这个玩游戏的过程不总是快乐的，比如《斯大林大战火星人》就是在浪费你的时间和金钱，而且是那些被归为"垃圾游戏"的游戏里最难以被忍受的。

可以想象，《斯大林大战火星人》的目标人群是那些"红警"爱好者，可惜这只是开发者的一厢情愿，他们还有一个目标，就是幻想做出一款具有幽默感的RTS游戏，这个目标他们达到了——游戏的每个部分几乎都充满了意外——当你忍受频繁的程序崩溃开始游戏，你会发现你就像在玩一个20年前的游戏，800×600的分辨率、老套的故事以及近乎不存在的AI……在我看过的无数个评论里，没有一个作者能够说清这款游戏到底崩坏在何处，他们只是发疯了一样不停咒骂。起初我也对这款游戏的魔力感到奇怪，当我玩到这款游戏，我发现真的无法用言语形容对它的感受，这种无言以对的感觉就像是我在读这篇鹰头马专题的串场词……嗯，我就是这么直白！

说实话，我无法在2009年找到第二款游戏可以和《斯大林大战火星人》匹敌，这真是一个"杯具"，为什么就不能让玩家得到更多的喜感呢？

> 显然"怒之大奖"没出差错，鹰头马不停"扑棱"着双翅，掉落下来的棕色羽毛在空中飘荡，一道刺眼的阳光从鹰头马身后窗中直直射入，我们完全不能直视鹰头马那双因为愤怒而血红的双眼，只见他轻扬脖颈张启利喙，正要发出"尖啸"时，一声怒喝突然从我们背后传来："卧靠！谁啊谁啊，怎么这么没公德心啊，我这刚收拾干净的，又弄一地毛，起开起开，我看看到底是谁这么多毛，老娘今天好好给你顺顺！"扫地阿姨不顾我们劝说，凭借一杆拖布三下五除二便脱颖而出站在众人之前，拖布一顿地，并指为剑，遥指鹰头马喝道："就是你这个鸟人吗？"鹰头马显然被扫地阿姨的气势震住，暴戾之气渐收，我们一看机不可失，在他"狂暴"之前连忙又抛出"乐之大奖"这个甜枣。

鹰头马之乐——年度最佳游戏角色

获奖：蝙蝠侠（《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》）

提名：跳舞僵尸（《植物大战僵尸》） 谢瓦（《生化危机5》） Witch（《求生之路》）

我知道正在看这篇文章的你90%是个男性，我也知道你肯定曾因找女朋友这种事辗转反侧，现在，就让我来告诉你，现在的女孩子喜欢什么样的男朋友吧！

一、身体健康，样貌英俊：蝙蝠侠是个帅哥，这从面具中露出那坚定的双眼、刚毅的双唇和唏嘘的胡渣就能想象得到。在黑色斗篷和紧身衣的包裹中，肱二头和腹八块勾勒出的优美线条，则表明他勤于锻炼无不良嗜好。身为公子哥的布鲁斯，在日常生活中着装也很有品位，举手投足都透着迷人的贵族气质。和这样的男朋友在一起，无论走到哪里都会得到旁人羡慕的目光，没几个女人不喜欢这种感觉。

二、有房有车：布鲁斯少爷是个不折不扣的富二代，他不仅有房有车，而且还是好房好车。文艺复兴风格的沃兹登庄园为居所，改装的兰博基尼为战车，这能满足99%女性的梦想。不要觉得人家物质，这叫现实！如果还没有的话就快

蝙蝠侠（《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》）





Witch（《求生之路》）



跳舞僵尸（《植物大战僵尸》）

快努力，这和你玩游戏需要一块好显卡一样，标配！

三、有事业有能力：作为哥谭市最富有的男人，蝙蝠侠并没有玩物丧志，他游历世界，在东方和欧洲学习武术、钻研犯罪学，以打击犯罪为己任。尽管他没有超能力，但他有卓越的头脑，看他在“疯人院”中，除了拳脚功夫外，还展现出优秀的观察和规划能力。这样灵活又不愚蠢的男人，不正是女人心中的最佳伴侣嘛。

四、责任和爱心：蝙蝠侠站在打击犯罪第一线，面对小丑稻草人这种精神病，仍抱永不杀人之信念。疯子们无恶不作，杀人吃人、肢解婴儿，蝙蝠侠只是将他们一一打倒送进监狱。这样有“爱”的富二代，决不会犯下“70码”错误。他如此珍视生命，自然会对身边人关怀备至。成为蝙蝠侠的女朋友，成为他维持自我的支柱，成为他身后的那个女人，这是多么大的成就感啊……

五、成熟的男人味：蝙蝠侠所处环境复杂阴暗，充斥着暴力和情色的成人世界，这让他成长为一个“男人”而不再是“男孩”。不同于那些哄小孩的“傻打”型英雄，蝙蝠侠的人性更为完整，他懂得如何取舍、懂得把握机会、懂得掌控节奏，这些战斗中的经验，交往中一样适用。所以，快快成长起来吧！

六、继承和受益：有丰厚家产的蝙蝠侠总是身处危险当中，看疯人院里那些疯子们，哪个都有可能随时要了他的命。除了家产之外，还可以为他买上几份大额人身保险。一旦蝙蝠侠马革裹尸，作为他的合法妻子，既是第一法定继承人又是保险受益人，这、这可真是大丰收……

七、黑暗气质：最后一点，也是最重要的一点。蝙蝠侠可不是什么“能力越大、责任越大”的普世英雄，他是正宗的“Dark Hero”！脚踩着名为“酷”的光环，随时散发着“Bad Boy”的致命气息。你肯定不想再收到“好人卡”了吧？肯定不想在“圣战日”独自面对电脑屏幕了吧？肯定也想得到学妹的“巧克力”吧？肯定也想在林荫下一起散步吧？那么，Dark一点！



谢瓦（《生化危机5》）

鹰头马之惧——年度最佳生死刺激游戏

获奖游戏：《求生之路》

提名游戏：《生化危机5》《植物大战僵尸》

这年头还有比僵尸更难混的角色么？想当初，MJ大神在《颤栗者》的MV中如此唱道：“黑暗笼罩，午夜降临。嗜血亡灵，随行如影。无魂鬼魅，地狱猎犬。尸腐肉臭，千年坟冢。取你性命，绝望颤栗。谁可抵抗，恶鬼之王。”那时僵尸是多么有前途的一个职业！瞧MV里那小姑娘给吓得嗷嗷叫着一路乱跑。但非主流的东西一但流行起来就不妙了，MJ大神驾鹤西去之后，连学跳《颤栗者》中的僵尸舞都成了时尚的事情，僵尸突然一下变得人见人爱起来。这当口《植物大战僵尸》还跑来火上浇油，瞧这些卡通版的僵尸傻头傻脑的样子，尤其是在他们的前进路上甩一颗洋葱，然后这帮傻鸟再一口咬下去——“哇！好可爱！”一些玩游戏的MM连认养两个僵尸回去当宠物的心都有了。不过世俗的偏见无法阻挡一颗自强不息的僵尸之心，即便是在《植物大战僵尸》中，也还有一个无限生存的关卡可以让你体会到愤怒僵尸们的恐怖。至于《生化危机5》和《求生之路》这两款游戏，更是僵尸们本色表演的经典之作。《生化危机5》的恐怖在于佣兵模式——在这个模式中，你难免是要死的，就看你能坚持到什么时候再死。而《求生之路》则更加出彩，在一番殊死战斗之后成为最后的幸存者让人真切地感到生死之间的刺激，当乘坐最后的交通工具顺利逃离时，看到张牙舞爪的坦克慢慢被甩在身后，不禁让人长出一口气。

从10多年前《生化危机》中僵尸那无比惊悚的回眸一视，到今天《植物大战僵尸》中的搞笑专家，僵尸作为电子游戏的重要龙套角色一路走来，你想知道他有着怎样的心路历程吗？

“你可以爆掉我的头，但你爆不掉一颗坚强的僵尸之心”。



《求生之路》



《生化危机5》



《植物大战僵尸》

鹰头马之忧——年度最暴力游戏

获奖：《使命召唤——现代战争2》

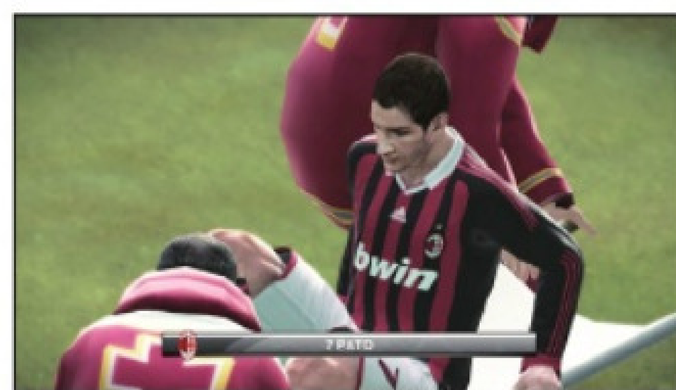
提名：《求生之路2》《职业进化足球2010》

在我们搞清年度最暴力游戏之前，我们先要弄明白游戏暴力是以什么样的标准来看待的。这个标准说起来真的很重要，比如在大名鼎鼎的“腿骨毁灭者”（你不认识他，朋友？请温习往届鹰头马奖评奖晚会DVD）看来，暴力这个词是没有上限的——只要游戏允许，那么你做出什么事也不算是暴力。什么？你说PES2010还是很暴力？他会耸耸肩，告诉你：“你看，我铲得梅西满地滚裁判也不管！”当然，他也会说：“哈哈，你的亨利一脚就被铲死了！”“腿骨毁灭者”对铲球后双方互相掐架的过场动画十分感兴趣，原因是他可以从打架脚本中判断出自己放铲的后果。不过这是PES2009以前的事，PES2010里这种对应关系已经无迹可循，裁判的红牌总是在冥冥之中突然降临，这一度让他非常恼火。可是我们永远不能小看“腿骨毁灭者”，谁知道他还会挖掘出什么游戏允许的玩法呢？

好吧，扯得有点儿远了，我们继续来说暴力的标准。我们知道，世界上每个国家都有游戏审查制度，只是尺度松和紧而已。想必你已经听说过很多在美国人看来没什么的游戏，在德国和澳大利亚必须“河蟹”，甚至像《辐射3》《寂静岭——归乡》这样的游戏在澳大利亚干脆没有发行。那么按照该国的游戏标准，《求生之路2》看起来也不会有前途，于是Valve自己动了剪刀，而且是很干脆的剪刀——没有血液、没有尸体、没有恐怖氛围，只有打枪是被允许的，于是这个独特的版本就在澳大利亚发行了。IGN网站描述道：“所有的东西都被Rip了，代替它们的是……什么都没有。”你看，这件事也反映了暴力的标准……以及一个懒到爆的游戏开发商。

但我们选出的最暴力游戏其实跟“河蟹”无关。想必你听说了《使命召唤——现代战争2》里有个令人震惊的关卡，一群枪手冲入莫斯科机场，二话不说就开始大肆屠杀。所有的细节逼真无比，有疯狂的机关枪扫射，有横陈的尸体，有四溢的血液，还有毫无人性的巡回补射，不留下一个活口。Activison对这种场面在俄罗斯的前途大概没报过希望，他们自动删除了这个关卡以便游戏在俄罗斯能更顺利地骗钱，后来他们也当真骗到了。问题是这一次不光俄国愤青看不下去了，世界各地人民都开始讨伐美帝国主义游戏工作者的暴行。Activison既然这么干了也不是吃素的，他们早就编好了一套说辞来应付我们，比如：机场那幕的确是历来电玩游戏所仅见，但我们在游戏一开端便警告，以下任务恐怕会让一些人觉得不舒服，事实上我们还事先把这段视频扔到网络上，以便让您心里有个准备，Blablabla……可你知道屠杀总是需要理由的——《现代战争2》里的美国人要和俄国人开战，首先也要弄成世界末日的调调——机场里的杀戮离正义太远了。你看，判断暴力不是看上去用了多少番茄酱和充气假人，暴力的标准其实一直在你心里，用你的善恶去判断！和世界各国人民一道，我们将年度最暴力游戏的荣誉授予《使命召唤——现代战争2》。

我们竟然讨论到了人性，太内涵了！



《职业进化足球2010》：队医您看我是不是得歇两年？



《求生之路2》完全版：除了血还有什么？“河蟹”版：没了血还有什么？



《使命召唤——现代战争2》：一阵“突突”之后……

鹰头马之思——年度最佳游戏剧情

获奖：《龙世纪——起源》

提名：《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》《时空幻境》

编辑部在今年接触到了很多令人难忘的游戏——各种意义上的，无论是好到让人忘不掉的，还是烂到让人忘不了的。对于这些游戏，“又长见识了！”“我受不了啦！”“游戏没白玩！”都是较为常见的评语，当然，鹰头马大奖的颁奖词毕竟是不能用这种评语敷衍过去的，现在我们就来认真谈谈——你知道，颁发这个奖项的人肯定会感到压力很大，因为今年在剧情方面做得出色的作品实在是太多了：《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》扣人心弦的故事征服了多少玩家的心，《时空幻境》和《机械迷城》这些独立游戏在叙事方面是多么的匠心独具，《使命召唤——现代战争2》那些为展现剧情而量身打造出的巧妙关卡……在到处都弥漫着一股浮躁气息的时代，能看到这么多为雕琢剧情而思考的制作者实在是件令人感动的事，但大奖终究只有一个……一个馒头尚能引发血案，而现在我们面对的可是鹰头马年度最佳游戏剧情奖！

好吧，现在该是对这个奖项最终由《龙世纪——起源》获得而做一些必要解释的时候了——为这个游戏献上用叉腰肌



《龙世纪——起源》

都能想出来的假大空的赞美词是多么无力啊。

《龙世纪——起源》获得年度最佳剧情奖的原因是——这个游戏没有以一个咄咄逼人，进入游戏后立刻就能对玩家的视听造成震慑的“征服者”的姿态出现，它表现得就像是一个通关需要近百或是上百小时、“挖掘全部内容”所需时间难以估计的RPG，如果哪位玩家像我一样选择了女性城市精灵作为扮演的第一个角色，那么他很可能会在时长数以小时计的时间内感到困惑：尽管四处穿插着各种令人赞叹的细节设计，但主线未免太平淡了……但随着加入Grey Warden的仪式开始，瞪大眼睛、对剧本五体投地的时刻就到了——游戏终于露出了真面目，就如同面前有一只沉睡着的邪恶巨龙突然睁开了双眼，瞬间就会让人战栗不已，而之后的剧情更是精彩纷呈，纷繁复杂的分支剧情一直保持着出人意料的神秘感——数次让我惊讶得松开了鼠标，靠在椅背上，盯着屏幕长出一口气，感叹道：“我就估不到这编剧呀！”



《时空幻境》



《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》

是的，《龙世纪——起源》获得年度最佳剧情奖，就是为了表达对这位“估不到”的“黑暗史诗”的编写者的敬意。

鹰头马之哀——最“背影杀手”游戏

获奖：《半神》

提名：《职业进化足球2010》《教父2》《最后的神迹》

哀莫大于心死，在这个位面，最擅长猎杀人心的组织那便是“背影杀手”！这一组织的名字来自于这样的女孩：她们披肩长发，如丝般闪亮；她们杨柳蛮腰，只堪盈盈一握；她们修长玉腿，包裹诱惑黑丝。只是拥有这样完美背影的她们，没有一张“完美”的面孔。原本这些普通的脸，既不惊艳也不惊悚，如若没有背影的衬托，当也是路人一般的存在。但因为有了“背影”的致命吸引，使得大批高阶登徒子甚至低阶登徒子们纷纷在心中创建出自己的完美女神。不过当女神突然变为路人，巨大的落差感让他们无法承受，于是心死。

“背影杀手”拥有无情的杀伤力和庞大的杀伤数，他们的猎杀无需刀枪，不见血光。更重要的是，这些杀手并不是“主动”要成为杀手，他们甚至什么都不用做，就可以成为组织中的一员。如果要挑“背影杀手”的错，只是他们在展现平淡真相之前，不小心露出了诱人“背影”。而真正将他们推向杀手位置的，是那些看到背影便“脑补”全貌，还把想象当真并立为标准的人们。用那些成为背影杀手的女孩子的话说，那就是“活该”。



这就是《半神》？被盗版用户挤爆官方战网的《半神》？

这个组织的成员遍布于位面的各个领域，无论领域大小或层次，有“心”的地方就有杀手。杀手可以是豆腐菠菜面汤，他的“背影”是菜单上“珍珠翡翠白玉汤”这名字。杀手也可以是贫瘠的月球，他的“背影”是地球天空上一轮玉盘。杀手还可以是领导的签名照片，他的“背影”是那句“好好干，有奖励。”


《最后的神迹》不能说不好，可不喜欢的人的确很多啊

背影杀手从没有放弃过游戏界，因为他们知道，这里有着那么多心存希望爱幻想的少年。在今年，名为“半神”的杀手脱颖而出，斩获人心猎杀指数最高！大牌的制作公司、“半人半神”的迷人角色、制作精良的画面、DOTA模式的战斗系统……这一切构成半神诱人的背影，让玩家们留着口水脑补出各自心中的“半神”。


《教父2》：可以打女人的游戏怎么能是好游戏……

不过当“半神”掀开面纱转过身来，带来的却是一片心死后的哀嚎“这配置要求也太高了吧！”“这些角色都没有故事啊！”“8个英雄太少了，人家DOTA可是近100个呢！”“地图也很少啊，还都看起来差不多！”如果没有那背影，半神不会成为杀手，也许只是游戏界中的普通一员，还可能会因为某些特质得到一声赞扬。

“背影杀手”小组之所以经久不衰新生不断，根本原因就是我们对事物的“爱意”。有爱，便有了希望，有希望，才导致失望。如果没有对异性的向往，谁会管她是天仙还是丑八怪；如果没有对游戏的热爱，谁会管他有什么特点和缺陷。人们对美好的追求无法停止，也不该停止，即便曾经遭遇背影杀手，但下次、下下次，他们仍会毫不犹豫地前冲，没错迎接我们的也许还是失望，但是，这样不是也挺好么？

在编辑部丢出“哀之大奖”后，鹰头马再次把头扭向窗外，静静看着树枝上还没有融化的积雪似乎若有所悟，它突然回头对我们说：“人生啊，就好像这场雪，天气预报说明天要下雪你满心期待时往往会迎来又一个晴天，但当你不再期待雪花的浪漫从睡梦中醒来，一拉开窗帘却发现早已银装素裹……人生啊，就好像天气预报……”我们为这充满人生哲理的话语所感动，不由自主齐齐鼓起掌来，阵阵掌声在厕所中回响……鹰头马摆了摆翅膀示意我们安静下来，“真是让人感伤啊……”它45°仰望着厕所天花板，“我们一起来唱支歌吧。”

鹰头马之听欲——年度最佳游戏音乐

获奖：《边境之地》片头曲“Ain't No Rest for the Wicked”

提名：《吉他英雄——世界巡演》“Beat it”
《植物大战僵尸》“There's a zombie on your lawn”

在这个年代，没有自己喜欢并熟悉的乐队或歌手是件相当“OUT”的事，但“IN”不一定意味着什么好事：一部分仿佛持有“音乐爱好者”资格书面证明的家伙们往往会把时间更多地浪费在写乐评、看八卦、和异见者对喷、炫耀音响设备、分辨耳机的供电来自是火力还是水力发电等等杂务上，而不是用来欣赏音乐。面对着这样的人群，我几乎没胆量声称自己是在“听音乐”，只能这样表示：在播放一些音乐的时候，我碰巧戴着耳机。是的，在写稿、熬夜或是经历一些堪称精神损失的游戏过程的时候，我的电脑总要播放一些音乐，而我碰巧总是戴着耳机……作为一个音乐收藏多半来自游戏原声的人，我从来就记不住任何歌曲作者、歌手、乐队的名字，只能根据游戏名进行分类，这些来自游戏中的背景音乐或是主题曲曾陪我度过很多不眠之夜，当我因为种种原因不能呆在游戏里的时候，这些熟悉的声音总能让我回忆起游戏中的美妙时光。这个从拥有第一张游戏原声CD开始养成的习惯，在我看到《边境之地》片头动画的那刻彻底发生了改变。



《吉他英雄——世界巡演》“Beat it”

从玩到《边境之地》的那天开始，在长达一个多月的时间里，我的播放器进程就一直重复着这个游戏的片头曲“Ain't No Rest for the Wicked”，这个名字意味着什么呢？恶人不得宁日？苦难永无休止？我更倾向于按照圣经和合本的语法译成“恶是永不止息”——整首歌曲与游戏的片头动画保持着惊人的协调——荒原之上，一辆“沙漠巴士”载着一个唯利是图的军火商和四个心怀鬼胎的赏金猎人，这些财迷心窍的家伙普遍缺乏使命感、责任感和荣誉感，不过是为个人欲望所驱动的机器——而他们的齿轮碰巧暂时咬合在一起：军火商开车带着自己的乘客——今后的顾客穿过荒漠，到达自己的势力范围内。游戏中，主角所面对的主要敌人并不是外星的怪物而是自己的同类，但疯狂嗜血的掠夺者和贪婪冷血的佣兵团与主角并没有什么本质上的不同，都只是在为了自己野心和欲望而相互利用、残杀……至于那些“友善”的NPC们，游戏在新手教程阶段就已经把话说清楚了：他们并不信任你，只是想利用你，但为了旅途的顺利，你得利用那些想利用你的人……边境之地——潘多拉星球为什么化成了一片废墟？为什么硕大的游戏空间充满了尔虞我诈和利益往来，却没有真善美的容身之处？游戏在开场动画的主题曲里就回答了这些问题：恶是永不止息。钱不会长在树上，人们还要糊口，还要付账，但世上就没有免费的东西……“我们也想收手，我们也想罢休，但我们做不到，因为恶是永不止息，直到我们停止呼吸。”



《植物大战僵尸》“There's a zombie on your lawn”

对这款游戏而言，与内容契合程度如此之高的主题曲是相当罕见的，由此也可见制作者在选择主题曲方面确实非常用心。而对我而言，我必须感谢游戏制作者为我带来了一首如此具有现实意义的歌曲——每当我被一些粗糙到不可思议、劣质到不可理喻的游戏折磨到扭曲的时候，耳机里反复播放的这首歌足以让我保持平静。



《边境之地》片头曲“Ain't No Rest for the Wicked”

鹰头马之意欲——最佳“文学”奖

获奖：《时空幻境》

提名：《机械迷城》《龙世纪——起源》

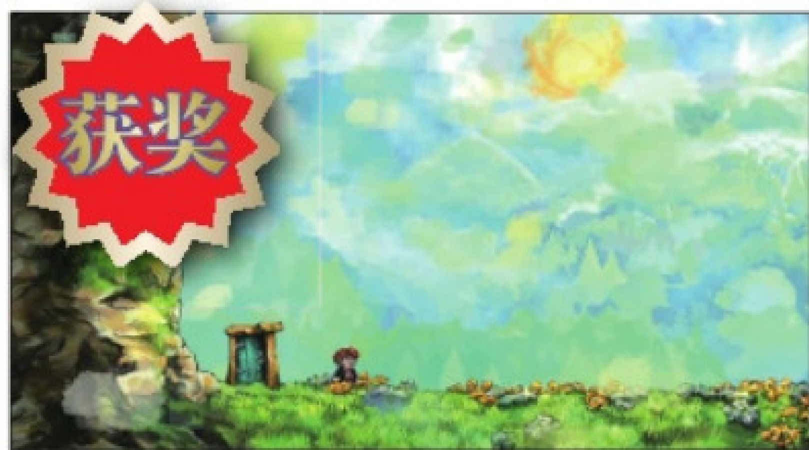
谁见到过风？
你没有，我也没有。

但当树儿低下头，
便是风儿经过的时候。

公主正默念着诗篇，王子提着刚刚斩下的龙头踢开门打断道："看！大陆上最凶狠的恶龙也不是我的对手！"脸上的疤痕一跳一跳地似是在诉说这一仗的艰险。"哦"公主看了眼龙头，漫不经心地回答。

"为什么？到底是为什么？我到底要如何才能让你正眼看我一次？"王子被公主这样的举动激怒了，"那个Braid有什么好？他到底哪里比我强？"

公主轻蔑地看了一眼王子，说道："他是有着红色头发的男子，穿着干净的白衬衫和朴素的西服，身后是一片飘逸含蓄，随意交杂的色彩如莫奈般的印象。纷繁的世界，充满障碍和谜题。云端的书本，讲述他和她相处的经历。时间的河流，任由他奔跑跳跃。卡尔维诺式的故事，讲完之后却带来一阵空虚。那没有名字的世界啊，是结局还是开始？那地上堆积的石头啊，将为城堡还是糖果店？那身后追逐的人儿啊，是救赎还是野兽？"



《时空幻境》

王子愣了一下，完全没有明白公主在说些什么，大喊道："一个只会跑和跳的穷小子，我只消一剑便可以取他性命！"

"没错，他并不富裕，看上去毫不起眼，没有光鲜的装饰，没有动人的标签，但却安静如一汪清泉。他的存在一定不是巧合，不然为什么有频率如此一致的跃动，不然为什么有元素如此和谐的交融。在手指触碰到他的一刹那，便再不能离开。只会跑和跳吗？你可看到那时间的流淌？那其中的悲伤和迷惘？"

"你……"王子有些呆滞。

公主继续说道："那是一个明媚而不甜腻的午后，淡金色的阳光带着云朵的芳香。光亮透过一尘不染的纱质窗帘，为我们投射出各具形态的影像。面前的一切或宏大或曲折，或悠久或尖端，或华美或平易，都有着各自引以为傲的光环。只是这一刻，Braid带来的只有微微皱起的眉头，不媚俗、不泛泛、不暴力、不浅薄，他思考、他独立、他典雅、他深沉。"

王子反驳道："胡说八道！一个男人，应该拥有精良的装备，接人待物的技巧，以及创造价值、赚取财富的手段！最重要的，是高贵的血统！"

公主笑了笑，继续说："技术？互动？工业？品牌？那些我根本不在乎，文化与艺术的意志足以让人满足。"她轻轻翘起的嘴角透露了内心的欲望，"收入行囊，继续流浪，管他风儿将要吹向何方，我的心，早已交给了Braid。"


《龙世纪——起源》


《机械迷城》

说完后便不再答理王子，继续刚才被打断的诗篇：

谁见到过风？
你没有，我也没有。
但当树叶微微摇首，
便是风儿穿过的时候。

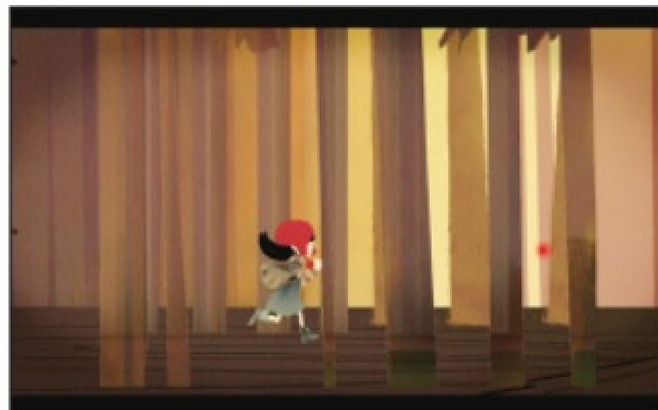
王子张开嘴想说什么却什么也说不出来，最后重重一叹，砰地一声把门摔在身后，一边把龙头扔掉一边咒骂："文艺青年什么的，最讨厌了！"

鹰头马之见欲——年度最佳游戏画面

获奖：空缺

提名：《使命召唤——现代战争2》《机械迷城》《边境之地》

最佳游戏画面奖是一个被诅咒的奖项：一方面，曾一度被命名为"爹妈卖血奸商笑"奖的"最高配置要求奖"的阴影笼罩着它，但如果这个奖项与其保持同步，就立刻会有"创意派"跳出来恶狠狠地啐一句"真肤浅"，"优化派"可能也会接上一句"你们这些显卡的奴隶"！我得承认：这些年来，视力在逐渐下降，视觉方面的需求却越来越难以满足，让眼睛得到"享受"的难度远远已经高于做一次动作标准的眼保健操。《使命召唤——现代战争2》那火爆的热兵器战争场面还不够好吗？当然够好！但《机械迷城》那精美的画面又是多么惊人啊！《边境之地》的卡通渲染给人留下的印象是多么深刻，但《植物大战僵尸》就比它逊色吗……"年度最佳游戏最佳画面奖"同时也是玩家给予游戏产业的祝福：玩家的口味进一步多元化，偏好也进一步明确，只要肯用心制作，无论技术实力如何，总是能打动玩家的——2D不再是缺陷，3D也不再是普遍的标准和成功的保障，一款足以作为显卡测试工具的游戏并不一定能带来视觉上的享受，一款能够在上网本上流畅运行的作品也足以让人目不转睛、惊叹不已——当然，拥有一块足够好的显卡的玩家总是能体验到更棒的视觉效果。


独立游戏只能用风格化对抗3D化



《边境之地》就是这么销魂……


这画面你认为很简单？其实可能跑起来会很卡


《使命召唤——现代战争2》：细节！细节很重要！看到大叔胡子上的雪了吗！

总体来说，无论是高配置派、创意派还是优化派，价值取向不同的玩家都能共同目睹今年大量游戏在画

面方面取得的进步，根据个人喜好的不同，每个人都对自己所认可的“最佳画面”心中有数——“年度最佳游戏画面奖”的得主空缺，但它就是你心中的那部作品——骄傲地念出那个名字吧，但不要和其他意见不同的玩家打起来哦！

鹰头马之香欲——年度最热卖游戏

获奖：《使命召唤——现代战争2》

提名：《模拟人生3》

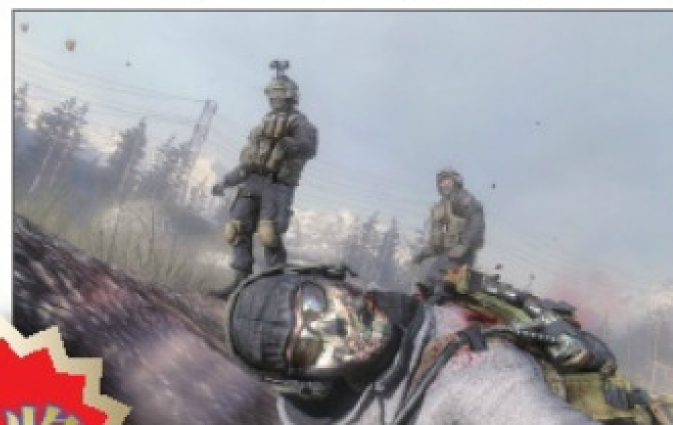
小明斯基和地穴领主是两个完全不同的人。地穴领主的生活就是编辑部和地穴，在编辑部里工作、玩游戏、看点儿乱七八糟的，然后回到阴冷的地穴里睡觉。小明斯基是个有更高级情趣的人，比如他会在周末去看一场《2012》，然后感动得“内牛满面”——“美国爸爸”就是这么轻易地骗取了中国人民的血汗钱。你们看，小明斯基这样的人最讨厌了，他明知《2012》就是个情节弱到极点的爆米花电影，还是决定去影院亲自看一遍，然后感叹那特技就看不出一丝一毫的破绽。我强烈怀疑他为了让自己相信自己的电影票花得实在值得，又脑补了很多根本不存在的情节。小明斯基却鄙视了我，他说：“末世！末世！你懂吗？！”

嘿，我怎么能不懂，你看现在能够热卖的游戏不是人类毁灭，就是世界战争，再不济还有分不清虚拟现实的《黑客帝国》，烂到爆的游戏版竟然也卖了400多万。但《黑客帝国》显然是不够劲的，戴着墨镜在街上耍酷，就算子弹乱飙，也不及扮演一个小混混在纽约打家劫舍更吸引人——人类就是这么现实，容易对身边真实存在的东西产生共鸣，于是这个世界上有了GTA4，有了首周销量600万，突破5亿美元的惊人“票房”。这样的纪录只能由更加人类毁灭、更加世界大战的游戏来打破，于是这个世界上有了《使命召唤——现代战争2》，有了首周销量700万，突破5.5亿美元的更惊人“票房”。要知道，就算是软饭心目中的神作《光环3》首周也只有3亿美元的销售额，这还是微软开动了一切宣传机器的成果，结果这唬人的数字在《现代战争2》的面前变得不值一提。小明斯基是对的，科幻什么的最讨厌了！管它是电影还是游戏，最被看好的首先是末世末世和末世。只要有了末世，管它是古代还是现代，管它是人类变异，还是火星入侵，都可以创造票房奇迹。在2009年的无数FPS游戏里，除了《现代战争2》外有哪个真的敢把大半个美国轰掉？有哪个能让你在白宫里蹿来蹿去，还端着枪想杀人就杀人？答案是：没有。于是除了《现代战争2》外，那些可怜的游戏只能把100万销量作为目标，还往往都达不到。

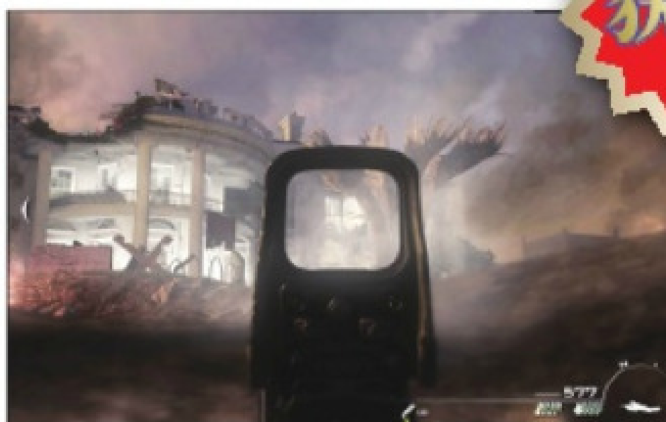
Price大叔威武！大叔就是人气的保证！



配角也很赞，这就是票房的保证！



获奖



白宫只有变成这样的游戏才能热卖



大场面不能缺，比如导弹轰掉国际空间站

据说比尔·盖茨看到Activison的2亿美元研发费不到一天时间就赚了回来，彻底失眠了。他召集《光环》开发组开了个会，他说：“时间机器怎么样？我们也回去轰掉美国！”

鹰头马之味欲——年度最难忘游戏情节

获奖：《生化危机5》

提名：《使命召唤——现代战争2》《龙世纪——起源》

克里斯带着娇俏的黑妹妹杀进前面的那个大厅，威哥带着一个神秘的黑衣女郎出现在他们的面前。

威哥：“克里斯，你瞧瞧这是谁？”

克里斯：“啊！吉儿！”

吉儿：“哼，以前一起逛洋馆的时候你叫人家小甜甜，现在新人换旧人，你就直接叫人家吉儿了。我不认识你！”

黑妹：“不是啊，姐姐你不要误会，我跟克哥是清白的！”

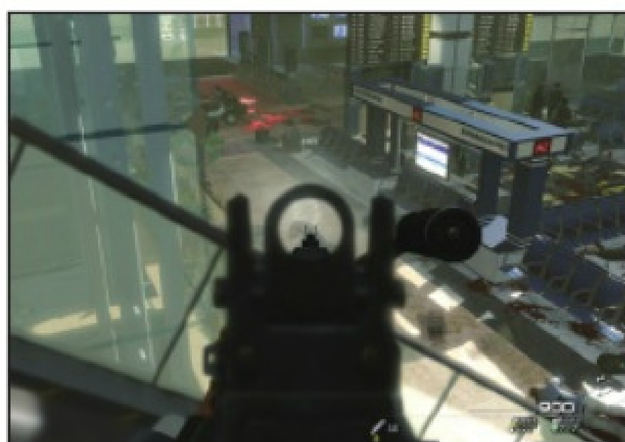
克里斯：“这么说多不好，手心手背都是肉嘛！”

吉儿：“还敢狡辩！纳命来！”



《生化危机5》：八点档的剧情精华尽在于此

好一出“俏吉尔迷失心智，克里斯血战旧爱”！玩到这里时，我忍不住高声地赞叹道：“多么精彩，多么狗血的情节啊！”与这一段相类似的情节在八点档肥皂剧中是经常出现的，绝对属于人民群众所喜闻乐见的桥段。但事态的


《使命召唤——现代战争2》


《龙世纪——起源》

发展很快有些难以掌控，当吉儿手持两把MP5以人体旋转大风车的姿态疯狂扫射，打得克里斯惨叫连连的时候，很多玩家开始不干了：“卡普空我跟你没完！怎么还真打啊！”吉妹六亲不认，打得人抓狂起来——“你个死丫头不治治你你还要逆天了！”忍不住掏出沙鹰给她照头两枪——Game Over！吉妹我错了，卡普空我错了！我再也不敢还手了，我没熟看八点档肥皂剧，不知道女人打男人那就是天经地义的事啊！接下来的事情就顺理成章了，克里斯和黑妹需要一个人从背后锁住吉儿的胳膊，另一个人从她胸部上拔下什么鬼玩意儿来——“闪开！你去抓胳膊，摸胸部……不，是拔胸部……也不对，反正这活儿我来干！”克里斯英勇地呼喊着，坐在显示器前的某水产编辑也笑眯眯地说道：“这活儿我干一天也不累，刚才挨点打也是值得的！”在这一刻，卡普空精妙的情节设计艺术得到了升华。你说这情节真狗血？王朔在《顽主》里这样说——“哥们我就喜欢俗的！”

综上所述，年度最难忘游戏情节奖当颁发给《生化危机5》，《使命召唤——现代战争2》中的莫斯科机场大屠杀、《龙世纪——起源》序章中的Grey Warden入队仪式等情节虽然都很出色，但是对不起，你们还应该再八点档一点！

鹰头马之触欲——年度最佳游戏操作奖

获奖：《街头霸王IV》

提名：《职业进化足球2010》《求生之路2》《吉他英雄——世界巡演》



《街头霸王IV》：美妙至极的操作快感

庄子在《庄子·养生主》中讲过一个“庖丁解牛”的故事，说有个姓丁的厨子给梁惠王宰牛，他宰牛的手段之娴熟，庄子用了一堆牛X哄哄的形容来极尽赞美之词。如果把这事放在今天，用来与之比较的就是小罗颠足球，或者史蒂夫·范玩吉他。简单来说，要想做到这样的事，唯一需要的前提就是“技术”——是的，技术。对那些喜欢点支香烟泡杯咖啡悠闲地玩游戏的人来说，“技术”是个不怎么招人喜欢的字眼，开玩笑么？比如说玩《信长之野望——天道》需要什么技术？但对于追求操作极限的玩家来说，只有“技术”才能真正体现出一款游戏的精髓。

这个世界存在这样一些游戏，它要求你将有限的时间投入到无限的操作修炼中去，轻松地战胜最强难度的电脑远不是极限，只有在人和人的对抗中胜出才能享受到彻底的快感。《职业进化足球2010》和《NBA2K10》一如既往展示着体育竞技的魅力；《求生之路2》强调高超的操作技术，但更强调团队合作；《吉他英雄——世界巡演》是一款奇特的游戏，要想成为一个真正的高手，你要做到的不仅仅是按照谱面准确地演奏一首摇滚乐曲，更重要的是你得全情投入，举手投足之间锻炼出真正的摇滚巨星范儿——好吧，如果没有《街头霸王IV》的话，其实我很乐意将这个奖项颁发给《吉他英雄——世界巡演》。曾几何时，“游戏高手”这一名词，指的还是那些在昏暗的街机台前纵横睥睨、傲然挺立的浑小子，但那个时代已经一去不复返了。当游戏被冠以“电子竞技”头衔的年代，你得善于指挥麾下的部队攻破敌人的基地，或者准确地用AK47爆掉对手的脑袋，才能受到别人的敬仰。当孤高的求道者——隆，依旧穿着那袭熟悉的白色道服，带着更强的杀意波动回到我们面前时，暂时忘掉挥舞巨刃的兽人和射出冰箭的法师吧，且让大拇指风骚地轻轻搓出一个小半圆——“耗油根”！就在这最简单的拳头与拳头的交往之间，你就是庖丁，你就是格斗之王的化身。


《求生之路2》


《吉他英雄——世界巡演》玩的不仅仅是技术，还是一种风情



《职业进化足球2010》

手感极佳的《街头霸王IV》果然挑动起鹰头马的运动神经，摆成“S”形的他问道：“你们看我美吗？”

“太美啦，你真是一个灵活的男孩子！”我们异口同声回答。得到肯定的鹰头马更加卖力地舞弄起来，在完成鬼畜版蓝蓝路后已是满头大汗，它转开水龙头准备补充一点水分回回Mana，却赫然发现厕所停水了（这是蓝星出的主意，活在“三国”时代的他说，先断他粮草）！鹰头马疑惑地问地穴领主：“这是怎么回事？为什么突然之间停水了呢？”

正要回答的地穴领主突然一愣，然后咆哮道：“你为什么问我？啊？这里这么多人你为什么问我？你是故意的吧？你肯定是故意的吧？”

鹰头马略皱眉头说：“难道……你不是～最了解厕所的～人吗？”

地穴领主出离愤怒了，战斗指数瞬间突破了3700万，脸孔扭曲地嘶喊道：“你惹龙惹虎也不该惹到我，Today is the day，我便要将你轰至渣啊！Yes，We can！”

怒槽满点的地穴领主终于念出了XP大绝之咒语——喜！

鹰头马之喜——年度最佳游戏

获奖：《龙世纪——起源》

提名：《使命召唤——现代战争2》《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》《时空幻境》

“你不能让这个游戏得奖，这会害了尚未成年的读者们的。”

“你不能让这个游戏得奖，这可是连我玩了都会做噩梦的。”

“你不能让这个游戏得奖，无底限黑化这种不正之风不可助长。”

……

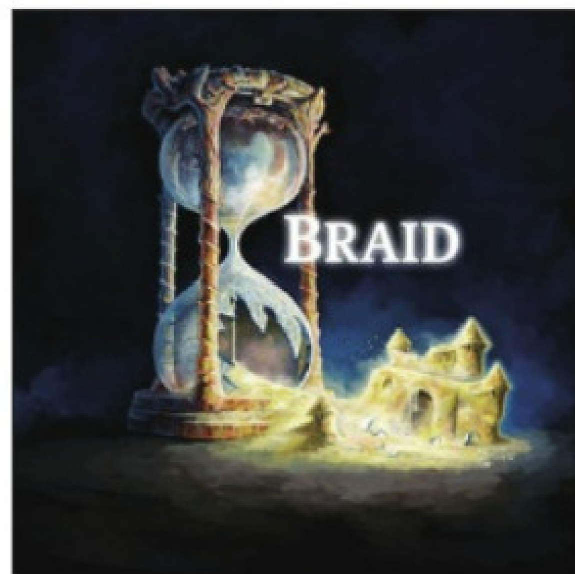
“以成年人、噩梦和无底限黑化的名义，我宣布‘年度最佳游戏’《龙世纪——起源》获得本届鹰头马大奖。”



本年度鹰头马大奖：《龙世纪——起源》

我知道，这个奖项和它的得主足以引来来自游戏内外的大量反对意见，但这不会带来太大压力——毕竟“年度最佳游戏”从来就不意味着“完美的，足以让所有人赞不绝口的，没有任何遗憾和缺陷的游戏”。《龙世纪——起源》是一部杰出的作品，同时还可能是今年所有杰出作品中最具争议的一部——它作为BioWare继《博德之门》系列后又一个“三部曲”计划的第一部作品，理所当然地得到了大批玩家的关注，此外它还是脱离了DND系统，由从人物创建、战斗系统到世界设定完全出于原创的一部作品，对于忠实于DND系统的玩家而言，这几乎构成了一种挑衅——为什么放着一个上好的、彼此都熟悉的系统不用呢？仅仅是因为一些利益纠纷或是为了实现什么人的野心么？事实证明游戏的系统获得了成功，但并不成熟。毫无疑问，他们能够做得更好——但为什么要等到续作才能完善？毕竟如今的BioWare早已不是刚刚完成《博德之门》初代的BioWare了。但是，系统的不成熟并不意味着游戏缺乏诚意——只要玩家情愿体验，就能意识到游戏所展现出的内容完全符合其庞大的体积：例如在质量和数量上都非常惊人的细节……同一段对话、同一段情节，根据队员组合的不同可能会表现得完全不同，这会带来很多难以想象的游戏体验，当然，对游戏寄以厚望的玩家可能会对一些“本该注意到的”细节遭到忽视而感到沮丧，但一些疏忽在游戏铺天盖地、让人难以招架的诚意中是完全可以容忍的，我们当然可以用苛刻的态度面对这款游戏，但苛刻地谈论不足之处的结果仍会是：玩家在经历这款游戏的过程中所遭遇的遗憾不会比其他游戏更多。


《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》



《时空幻境》

反对《龙世纪——起源》获奖的另一个原因是：它太“黑”了，作为一款奇幻题材游戏，它在一些方面的表现甚至比以现代社会为背景的“GTA”系列还过分——纯粹的道德问题在游戏中甚至都不足以被称为“问题”，那不过是“形势所迫，你不得不在‘令人不快’或‘令人更加不快’中做出选择”罢了，游戏中主角不得不加入的组织“Grey Warden”从命名上就显示出了剧本的主色调：灰色——这个世界不是非黑即白的，道德与背德、正义与邪恶之间的界限，在巨大的危机感的压抑下变得空前模糊，“更大的善”和“不得已的恶”频繁交织在一起，甚至连衡量主角行为所造成的正负面影响的客观标准都不复存在，玩家在做出行为决策前后所需顾虑的不过是队友们的好感度的升降罢了……这是个了不起的尝试，但同时也是个代价过于昂贵的冒险。因此，尽管该游戏被评为“年度最佳游戏”，但我们不建议心智不成熟的玩家，尤其是未成年玩家，或是对一些背离社会常理的“阴暗面”难以适应的玩家尝试该游戏。当然，如果你对自己的心智成熟程度有信心，乐于在游戏的同时思考晦涩的问题——最重要的是能够经受长时间、大篇幅的英文阅读考验，那么你不该错过这款游戏。


《使命召唤——现代战争2》

最后，我衷心希望《龙世纪》系列的后续作品不会再次获得“鹰头马年度最佳游戏奖”，不管怎么说，今年众多令人惊叹的作品普遍表现出了制作组惊人的创造力和活力，比起希望《龙世纪》后续作品的进一步发展，我更希望其他获奖作品的后继者都能够实现自我超越、彼此超越……无论如何，明年又是充满值得期待的作品的一年，而明年的“鹰头马”也因此更值得期待。

结尾

终于！在最后一个大奖正中鹰头马心扉时，鹰头马和编辑部众人都安静了下来，一时间整个世界似乎都变成了灰色，定格般固定在那里，5分钟后，画面被鹰头马一句话从中撕裂。

“我明白了，我跟你们回去。”说完这句，鹰头马的头顶冒出一个大大的问号：野生鹰头马诱捕成功。看着鹰头马顺从地从窗前跳落地面，慢步向我们走来，大家都松了一口气，嘴角浮现出一丝不为人察的奸笑。

“来吧，我们回家。”我们拥着再次被驯服的鹰头马，在夕阳的余晖下，一行人幸福地往编辑部走去，将厕所远远地抛在身后……

等等！地穴领主呢？P

王权2
奇幻王国模拟
MAJESTY 2
The Fantasy Kingdom Sim

■贵州 yago

精品 总评 8.0



制作	Ino-Co
发行	Paradox Interactive
类型	策略
语言	英文

项目	评分
文化包容性	8.0
上手精通	8.2
画面	8.5
音效	8.3
创新	8.0
剧情	7.0

为什么要玩这款游戏?

《王权2——奇幻王国模拟》是一款风格独特的模拟策略游戏，玩家扮演阿丹尼亚帝国的新任君主，为重振帝国先后铲除各路邪魔妖孽和反叛势力，最终击败来自地狱的恶魔创下不朽丰功伟业。这款作品最大的特色是玩家无法直接操纵己方单位移动或攻击，只能借助赏金旗帜来诱导英雄们完成各种预定任务。英雄们会根据职业偏好和赏金金额自主选择任务，玩家可将更多精力投入到角色养成和城镇建设方面。游戏画面精美，音乐音效俱为一流水准，关卡难度高低兼备，属于考验玩家智谋而非手速的策略佳作。

王者之书

游戏中玩家不能直接操纵任何英雄，不能拆除己方建筑物。

赏金旗帜有四种，分别对应1、2、3、4四个数字热键。1键是攻击旗帜，徽标是利剑，给敌方建筑或人物插上攻击旗帜后，追随赏金而来的英雄们会自动攻击目标；2键是保护旗帜，徽标是盾牌，己方建筑、人物、驴车插上保护旗帜后会有英雄过来护卫。每消灭一个攻击护卫目标的敌人，旗上的赏金就会少一些，赏金耗尽后英雄们不再提供保护；3键是探索旗帜，徽标是眼球，插在地图上任意地点后，英雄们必须走到指定目标点才能获得赏金，探索旗帜不但可用来开迷雾探地图，还能将某些职业的英雄调遣到玩家想要他们去的地方；4键是恐惧旗帜，徽标是骷髅，在有强大敌人的地点插上恐惧旗帜可以让英雄们绕行，不至于贸然靠近白白送死。插上旗帜后按E键和Q键可以增加赏金，每按一次E键增加100金币，每按一次Q键增加500金币。在画面左下角雷达上方的旗帜徽标最左侧有个金币图标，点击进去后可修改4种旗帜的默认赏金额，比如设攻击旗帜默认赏金为500金币，下次再插攻击旗帜系统会自动同时给出500赏金。注意赏金金额给出后只能增加不能减少，旗帜可以删除取消，但已给出的赏金无法回收。设立旗帜后再点击旗帜可以看到有意完成此任务的英雄或英雄小队的数目。在战役模式下后期关卡中要让主战小队锁定Boss攻击时，可先挂一个2000金币的重赏攻击旗帜，等主战小队上去开打后再取消这面旗帜，马上重新给Boss挂个100金币的攻击旗帜，这样既可以让主战小队继续攻击Boss，同时又不至于让后方其他实力较弱的小队眼红那点赏金上来送命。

英雄和领主英雄是本作中的灵魂设定，13个职业的英雄们大体上可分为近战、远程和魔法三类。战士、矮人战士、圣骑士、盗贼、剑刃大师属于近战类；弓箭手、精灵弓手、海利亚神射手、兽王大师属于远程类；牧师、法师、生命女祭司、死亡女祭司属于魔法类。不同

职业的英雄对各种旗帜的偏好不尽相同，这种差别更像是每种英雄独具的性格特点。战士、矮人战士、圣骑士酷爱攻击旗帜，在相同等级和赏金条件下，最先奔攻击旗帜去的肯定是他们。圣骑士在攻击亡灵和恶魔时主动性极高，只要挂个攻击旗帜不给钱也去。弓箭手、精灵弓手、海利亚神射手偏爱探索旗帜，挂个200金币的探索旗帜就能让他们跑通地图，而战士类职业恐怕给1000金币都不理睬。牧师、生命女祭司更喜欢保护旗帜，可能加血职业天生都有庇护情结。打怪时英雄生命值减少会自动使用随身携带的血瓶，法系职业魔尽时也会自动喝蓝瓶，防高的近战职业自动喝血瓶的下限值很低，有时会给玩家一种错觉，好像圣骑士、矮人战士都属于那种死战不退的猛人，其实圣骑士如果血瓶耗尽生命值垂危时也会逃跑，只不过有时因为血太少，还来不及转身开溜就被Boss一招放翻。最爱惜自己生命的是盗贼，生命值少于一半就逃跑。英雄完成旗帜任务后自动获得赏金报酬，这些钱一部分要交纳给公会，剩余由英雄个人自主消费，如逛逛市场和铁匠铺，购买血瓶、装备。有些英雄的性格特征并不适合某些特定任务，例如让弓箭手和盗贼攻坚打持久战肯定没矮人战士效果好，而战士们也很少愿意去执行探索侦察任务，在这种情况下可以利用酒馆组队功能矫正性格缺陷。英雄小队的4名成员都是集体行动，而这个集体的性格特征取决于队长，也就是玩家最先组入队伍的那名英雄，战士带的小队擅长攻坚，弓箭手领导的小队适合执行侦察探索任务，如果是盗贼担任队长，这支小队的生存率会很高，最适合用来骚扰敌人或清剿野外怪巢。组队时还有个细节要注意，某些不同职业的英雄彼此之间有不可调和的矛盾，如精灵弓手和矮人战士总是相互看不顺眼，圣骑士和死亡女祭司更是万年的死对头，如果把两个冤家组在同一个小队里会严重影响整体战斗力。



基地外围出现的污染鼠穴是无法摧毁的



利用酒馆组队将4名英雄凝聚为一个团体

每关战斗结束后，玩家要从未阵亡的英雄中选择一位出任领主英雄，领主英雄可以带到以后的关卡中继续战斗，这种进化版英雄的头像下方有橄榄枝叶标记。玩家可以从领主大厅中花钱招募领主英雄，领主英雄的级别越高招募的价格也越高，每关最多只能招3名领主英雄。每场战斗结束后领主英雄的级别、经验值、技能、装备道具都会被保留，也就是说玩家下次不用再为领主英雄重新升级铁匠铺技术，当然那些原本就未购买过三级装备和市场道具的低级领主英雄除外。因为名额有限加上培养过程漫长，领主英雄的选择需格外慎重。每位英雄都有力量、敏捷、智力、耐力4项基础属性，多名相同职业的英雄基础属性并不一样，这种随机出现的差异有时还不小，玩家应尽可能选择关键属性最高的英雄担任领主英雄。比如近战类职业就应选力量最高，远程类要挑敏捷最高的人选，魔法类当然是智力最高的最合适，而耐力则是人见人爱的通用重要属性。相同职业的英雄对比主要看属性，不同职业的英雄选择则取决于玩家的战术偏好，笔者个人比较倾向于弓箭手。这个职业有三大优点，第一是出场早，第一关就有，圣骑士虽然牛可要等到战役中期以后才能招募；第二是对探索旗帜响应速度最快，鉴于在游戏中无法直接操控英雄，因此最便于玩家调遣的英雄具有更大优势，所有旗帜中最适合调遣移动的当属探索旗帜，只要能让英雄走到指定地点，接下来是攻是守都好说，而对探索旗帜反应最迅速的正是弓箭手。弓箭手的自主活动范围很大，没任务时也会自己逛到基地外围开宝箱打小怪；第三是性价比高，领主大厅里招募一名40级弓箭手只要3000多金币，相同级别的圣骑士、牧师、法师等强力职业没两万绝对请不出来，资金紧张的情况下该选谁不言自明。盗贼的招募价格虽然更便宜，但是犯有“战场歇斯底里综合症”的盗贼同学显然不适合担任主战角色。弓箭手的攻击力中等偏上，尽管综合实力不如圣骑士，但实力不够可以用级别凑，100级的弓箭手怎么也比40级的圣骑士厉害吧。情况危险时弓箭手能凭借高速度逃脱，同时还会边跑边远程攻击，只要不是被围殴很容易保住性命。

《王权2》的战役模式允许玩家带着自己的领主英雄团队重刷已打过的关卡，这样的设定就是为了方便培养领主英雄，刷到100级后再去挑战最后两大关会非常轻松。为练级而刷关的战斗不能招太多英雄以免分经验值，最经典的打法是开局在皇宫4个角丢四座哨塔并迅速升到第二级，接着再建领主大厅招募需要修炼的领主英雄，最后造一座市场，一方面能增加财政收入，另一方面也可以让英雄补充血瓶。保持这个基础框架，不要试图摧毁任何怪物巢穴，巢穴中刷出的小怪就是无穷无尽的经验值。为增加英雄与怪物碰面的机会，可以把领主大厅或酒馆建在敌人进攻的方向上，这两个场所都是领主英雄频繁出入的地方。一切安排妥当后，玩




最强悍的塔防布局

家将游戏速度开到五倍速，可以离开屏幕去做别的事。如果发现食人巨魔、人狼、熊人等强力怪的巢穴，插攻击旗帜只杀刷出的强力怪物，这样可以得到更多经验值，不过需要玩家频繁手动操作。

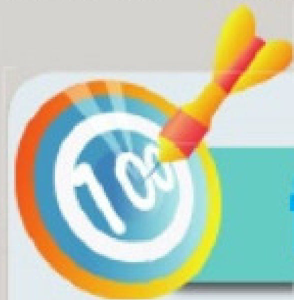
最有价值的公会建筑是矮人公会，不但能招募强悍的矮人战士，还可以解锁矮人弩塔，最重要的是能带来游戏中的第一神术——建筑维修术。利用建筑维修术能瞬间修复遭到敌人重创的建筑，每次修复仅收750金币。但它的战略意义并不仅限于防守，在地图上的贸易点修建贸易站时，通常需要等来自基地的村民抵达现场才能施工，有时村民走在路上会被敌人拦截，正在施工的村民遭到攻击后果更严重，怪物会在干掉村民后继续攻击尚未完工的建筑。利用建筑维修术可以实现远程建造瞬间完工，不用等村民去现场施工，直接对尚未修好的建筑物施放维修术即可瞬间完工。这招还可用于快速升级建筑级别或科技，比如让野外贸易站能在最短时间内升到具备自我防御能力的第二级，这样就不用担心过路小怪的骚扰。在经济宽裕的前提下，借助建筑维修术可瞬间造出一堆哨塔，无论用于进攻还是防守都极具威力。在一些关卡中某些地图区域有强力怪物巡逻，如果派英雄过去探地图很容易被杀，在这种情况下可利用建筑物进行侦察，在战雾边缘地点花250金币丢个盗贼公会，然后施放建筑维修术瞬间完工，前后只需1000金币就能看清周围情况，这点钱比复活阵亡英雄的费用便宜多了，而且还不用花钱插探索旗帜。最后介绍下突破每关只能招募3名领主英雄限制的秘技：招满3名领主英雄后让其中一名去送死，墓地里的阵亡英雄是不占名额的，在领主大厅里招到第4位领主英雄，之后再从墓地复活那位送死的英雄，这样玩家就拥有四名领主英雄，理论上只要钱够可以用这个方法招出任意数量的领主英雄。

MAJESTY2

战役攻略

训练关 皇家顾问的住所（Royal Advisor's Mansion）

按照皇家顾问的指示，先在皇宫附近修建一座哨塔，然后再造一座弓箭手公会，点击画面上方的加速键可将游戏速度最高提到5倍，招募一名弓箭手英雄后升级公会。这个游戏里玩家无法直接控制英雄，只能利用各种赏金旗帜来诱导英雄的行动。试着放一面探索旗帜，记住要加上赏金，如果英雄感兴趣的话，他会很快跑到旗帜那里完成探索任务。接下来建一座市场，市场可以制造血瓶卖给英雄盈利，选取市场后研发血瓶。之后造一座牧师公会，升级研发圣疗术后对刚才招募的弓箭手英雄施放一次圣疗术。在地图左下角出现一座狼穴，选取攻击旗帜放在狼穴上，然后指定赏金，等待英雄们将其摧毁即可结束本关。过关后可在众英雄中选择一位出来担任领主，领主可以在以后的关卡中继续战斗，因此应选择级别最高属性最好的英雄出任领主。



评说 一场不能插手的奇幻模拟战

《王权2》最大的乐趣也是一种痛苦，一种无法直接操控的郁闷。习惯了鼠标一划催动千军万马冲锋陷阵的玩家需要很长时间才能适应这款游戏，但是等到逐渐上手后，玩家会发现这款游戏其实还是很吸引人的。作为高高在上的君主，玩家不需要（也可以说是不能）亲自干涉每一个细节，手下英雄们完全能照顾好自己，而且活得还挺滋润，做任务赚点钱后还会自己逛市场购物消费，血瓶装备什么最好就买什么，外出冒险时每种职业的个性特征也有充分体现——矮人战士总是埋头专心赶路，法师嘟嘟囔囔念叨着拗口的咒语，弓箭手手脚麻利地翻开路边宝箱，盗贼一见老鼠顿时双眼发亮，这帮好汉见到怪物能打得过绝不客气，打不赢还会撒腿逃跑。抱怨这游戏AI太低的玩家肯定没有发现，英雄们在攻击怪物巢穴时如果被攻击会自动切换目标反击对自己威胁最大的怪物，这样的智商已经很不错了。富有个性的英雄们组成了一个自行运转的动态世界，玩家所要做的只是宏观经营，确定城镇布局，给英雄提供工作机会，给他们建造消费场所，让他们顺利成长。别的游戏里很少见过这样不给钱就不干活，甚至给少了也不干活的财迷英雄，虽然手头拮据时看他们有点讨厌，但不可否认这些家伙有时也挺有趣，一个游戏角色能让玩家无论讨厌还是喜欢都是一种成功。

游戏的剧情很俗，励精图治的国王要逐关打败所有邪恶对手以证明自己的伟大，每一关都有一个老掉牙的背景故事——那种说个开头玩家立马就能猜到结局的童话。特殊的战役模式结构允许玩家重闯以前打过的关卡，这种设定纯粹是为了方便英雄练级。所有英雄都有详尽的属性参数，力量、敏捷、智力、耐力4项基础属性决定了他们的攻击效果和移动速度，对近战、远程和魔法的防御值也是重要属性。每位英雄甚至还有自己的行囊，里面装着自己采购的武器装备和红蓝药水。相同职业的英雄诞生时基础属性会出现随机差异，每关结束后玩家可以挑选一位最佳属性的英雄永远跟随自己征战。能带过关的领主英雄是玩家手上的精锐兵团，13种职业的不同特点决定了这款游戏具有很高的重复可玩性，如何将自己中意的领主英雄练到满级再去挑战最终Boss同样也是这款游戏的乐趣之一。如果把魔幻世界和战争要素剔除，玩家不难发现，这款游戏其实很有几分《模拟人生》的神韵。


在指定贸易点修建贸易站

第一关 商业动力
(The Engine of Commerce)

本地商会同意与皇室建立贸易关系，然而商路附近出没的怪兽对商人们构成了严重威胁。开局时出现在地图左下角，迅速修建四大公会和铁匠铺，后者可制造英雄们所需的武器护甲。皇家顾问给的任务是让至少一名英雄抵达东北方向的港口附近，但地图上出没的野兽和亡灵骷髅太多，先让英雄们清剿怪物，在远处战雾笼罩的地点设立探索旗帜，发现怪物巢穴后立刻加设攻击旗帜予以摧毁。注意基地附近会出现鼠洞和下水道口，里面定期刷出小怪袭扰城镇，还有皇宫附近的墓地也会不时有骷髅出没伤人，玩家无法彻底摧毁这类建筑，只能在附近放置哨塔严防死守。地图清得差不多后，利用探索旗帜派英雄到港口去与商会建立联系，紧接着商会的贸易驴车会从港口向己方基地出发，玩家的任务是保护好这辆驴车，给驴车上个2000金的保护旗帜可引来大量英雄守卫它。如果之前彻底清理了地图上的怪物巢穴，驴车沿途几乎不会受到什么袭击。驴车抵达基地后，在地图上三处有商人货车的地点修建贸易站，完成后过关。


摧毁牛头人金字塔

第二关 远古巨塔
(The Great Towers)

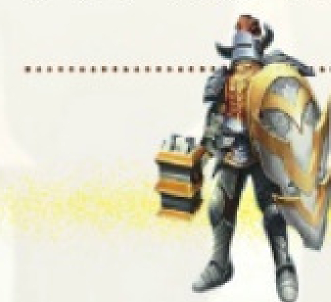
为了巩固帝国边境防线抵御牛头怪侵袭，玩家必须完成古代君王留下的防御塔建造工程。开始时出现在地图中部，造好公会后可以考虑修一座领主大厅招募上关保留的领主英雄。先不要向地图西北扩展，招齐英雄后耐心清剿基地周围的怪物野兽巢穴，正好可以让英雄们升级。地图东北部有牛头怪们建造的金字塔，派英雄将其摧毁完成分支任务。当地图上大部分怪物巢穴都被摧毁后，派英雄到西北方找到两座古代防御塔遗址，立刻对两座塔址放置保护旗帜，把赏金提到2000，确保两塔竣工前不会遭到怪物袭击。两座防御塔完工后，入侵的牛头怪们被巨塔发射的火球轰得灰飞烟灭。



第三关 男爵账单
(The Baron's Bill)

狄拉特男爵拒绝向皇室交纳税金并口出狂言质疑玩家王位的合法性，对于这种无视君主威严的家伙必须给予坚决打击。开局基地位于地图左下角，四周不断有野兽和恶魔生物出现，尽快造公会出英雄抵御。地图最北端和最东侧各有一座地狱传送门，迅速摧毁它们可以阻止恶魔出现，接着清理周边地区的野兽巢穴，很快会在地图东北方发现狄拉特男爵的城堡，男爵城堡周围有四座哨塔，先挂出攻击旗帜悬赏摧毁这些哨塔，最后向男爵的城堡发起总攻。


发现男爵的黑暗城堡



第四关 昔日暗影
(Shadow of the Past)

听说黑暗法师阿德雷弗斯又在帝国境内出现，有人甚至看见了他的黑暗法师塔，这位威胁国家安全的邪恶法师必须被铲除。开局基地位于地图左下，很快黑暗法师阿德雷弗斯会以传送术突然出现并施法轰击皇宫，这种攻击此后会每隔一段时间重复一次，要彻底解决这个问题必须迅速修建法师公会并升级到第2级。开始时新造建筑要往左下角放，尽量不引到更多敌人，先利用法师塔招募法师对付袭扰城镇的小怪，法师塔建成后立刻造市场增加收入，接着造其他公会建筑，逐渐壮大武装力量。从本关开始可以让英雄组队，具体方法是等皇宫升到第2级后造酒馆，升级酒馆后研究组队技术，最后点击组队键弹出组队界面，每个小队最多可组四名英雄，查看上方栏内来酒馆里休息的英雄，尽量选择级别较高的英雄，首位选中的英雄自动担任队长，队长的个人特性对整支


开局要立刻造法师公会并升到第2级

小队的影响很大，组队后4名英雄无论战斗还是休息都会在一起行动。皇宫和铁匠铺都升到第2级后，地图西北方的矮人公会会变成己方所有，同时玩家也可建造矮人公会并招募矮人战士。清光地图周边的怪物巢穴和传送台，最后向东北侦察发现黑暗法师塔，先摧毁外围5座法师雕像，最后推倒法师塔，黑暗法师阿德雷弗斯将现身，几个英雄围攻很快可以将其击败。

第五关 皇家功勋（The Royal Feat）



如果不尽快摧毁蛇穴基地迟早会被淹没

恶龙雷弗尼曾吞噬过一位古代君王，新即位的国王如果能消灭这条恶龙一定会得到更多百姓的拥护。开始时基地位于地图右下角，不久后恶龙雷弗尼会定期来袭扰皇宫，同时大量蛇妖和牛头怪也会持续涌向己方基地，初期阶段一定要努力支撑住。恶龙的龙息喷吐杀伤力很大，而且它刀枪不入，好在这家伙打两下就会走人，不过大量蛇妖对建筑物的摧残才是真正让人头疼的事情。第一时间修市场和铁匠铺，攒钱招募领主英雄保卫家园，抽空派人跑地图，尽快摧毁基地附近的蛇穴可以有效削弱小怪的袭扰。皇家顾问告知地图西北角的女巫可能知道破除恶龙无敌的秘密，派英雄到女巫住所附近获得女巫的任务：摧毁附近3座牛头怪金字塔。如果此时还没有摧毁所有蛇穴，建议暂时不要完成这个任务，把所有兵力都用来守护基地和清除蛇穴。等到不再有英雄阵亡，而且所有领主英雄都招出来后，铲平3座牛头怪金字塔。女巫告知在地图西南角有座古庙，消灭庙里的所有幽灵即可破除恶龙雷弗尼的无敌防护结界。先派英雄去侦察那座古庙，给庙里冒出的所有幽灵都插上攻击旗帜，全歼后恶龙的无敌结界果然消失。这时可以将攻击旗帜插到北面的恶龙巢穴上，给个2000金币的赏格，众英雄会一拥而上发动屠龙大战。30级的雷弗尼生命值居然有25 000，击败它要花费很长时间，胜利后缴获可使全体英雄缓慢回血的魔法披风。如果不想损失太多英雄，玩家可以用牧师公会研发的加血术亲自为一线战斗的英雄们加血。

第六关 大麻烦（The Big Trouble）



尽快摧毁周边小怪巢穴减轻基地压力

皇太后的一位精灵亲戚请求国王帮助驱逐一只食人巨魔，如果成功帮助精灵族必然可以得到它们的支持。开局基地出现在地图中部，食人巨魔捣毁左下角的村子后陷入沉睡，在没有足够实力之前最好不要惊醒它，食人巨魔睡一会儿后起身四处乱走，如果让它在初期进入基地只能重新开始游戏。先建领主大厅迅速召唤一名10级以上的战士。当队伍里出现10级以上的战士后，所有战斗人员将学会躲避食人巨魔顺劈斩的技巧。接着派英雄去地图西北角的神庙探索，获得控制权后可招募剑刃大师。精灵族提出如果玩家能将皇宫和市场都升到第2级，它们就会同意结盟，达成这个条件后基地西北面的精灵弓手营也会归玩家所有。任务间隙尽可能摧毁周边地区的各种小怪巢穴，同时完善基地设施，升级铁匠铺里的所有攻防技术。清光所有小怪巢穴后食人魔会出现并袭击基地，给它贴上攻击旗帜让英雄们围殴将其消灭。

第七关 帝王弱点（Mortal Foibles of Kings）

地下世界里的鼠王给皇宫发来一封勒索信讨要无尽的奶酪，看来不给它们点颜色看看是不行了。开局基地位于地图右下方，周围布满无法摧毁的鼠穴，鼠怪们不断发起进攻，鼠王也偶尔出来展现一下它的力量。初期阶段仍然需要全力防御，尽快修建领主大厅招募一位实力够强的领主英雄顶住蜂拥而来的小怪，把市场修在远离战火的位置，确保国库持续增长，这样才有钱修建各种工会建筑并升级技术。实力逐步增强后开始清除周边地区的怪物巢穴，注意要有足够多的防御塔化解鼠怪们的无限攻击。派英雄探索西北方的港口后会出现护送超级奶酪捕鼠陷阱的分支任务，如果没有清光周边怪巢很难保证驴车安全抵达基地。驴车安全抵达基地后，基地上方出现一座巨大的奶酪捕鼠笼，鼠王会在捕鼠笼附近徘徊不走，此时正是消灭它的大好时机，挂个攻击旗帜重金悬赏，英雄们一拥而上击倒鼠王夺得可增加国库金币数的魔法晶球。



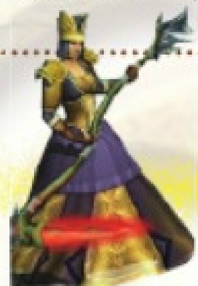
奶酪捕鼠陷阱可以让鼠王不再消失

第八关 生与死（Life and Death）

阿丹尼亚大陆上生命与死亡女神势不两立，支持其中一位必然会得罪另一位。本关玩家要通过修建生命神庙或死

亡神庙的方式来选择支持生命女神还是死亡女神，不过必须要等到皇宫升到第3级后才能建神庙。初期仍然是发展壮大清除周边小怪巢穴的老套路，这一次来捣乱的小怪比前几关厉害多了，除了老鼠外还有飞龙和元素怪，尽快通过领主大厅召唤高级领主英雄站稳脚跟，有钱先建哨塔、法师塔或矮人弩塔之类的防御性建筑，然后慢慢造公会出普通英雄。通过侦察摸清小怪巢穴的位置，悬赏摧毁这些巢穴。注意在基地东北方的河对岸有一处圣地，等到扫清地图上的所有小怪巢穴后可以在那里修建神庙。圣地周围有几只雷电元素怪，给它们逐个挂上赏金干掉。无论选择生命还是死亡，神庙建成后玩家可获得神庙控制权以及两名女祭司，另一方女神会宣布玩家为敌人，紧接着地图上会出现7处效忠敌对女神的怪物巢穴，将它们全部摧毁才能取得最终胜利。


清除圣地附近的雷电元素怪



第九关 灭国黄金 (The Gold of Chyort)

对抗恶魔的战争耗尽了日渐枯竭的国库，据说盗贼公会得到了某个传奇富国的亡国遗产。本关要求玩家在35天内攒足35 000金币。因为有时间限制，所以不能再像前面那样大手大脚花钱，皇宫、市场、铁匠铺升到第2级即可，只建战士、弓手、盗贼和牧师公会。升级皇宫后可再建酒馆研发组队技术，让低级英雄们带上牧师组队可大幅提高生存率。攒钱光靠节约还不行，地图上有4座盗贼库房，每摧毁一座可得到5000金币，在开局基地左上方就有一座。建议迅速造领主大厅召唤一名高级英雄，三下五除二拿下那座库房获得5000金币，等到摧毁全部盗贼库房后己方基地会免费获得一座盗贼公会。修两座哨塔防御前来基地捣乱的骷髅和牛头怪，尤其要保护好基地里的市场，抽空朝左下、左上、右上、正下4个方向派出英雄探索可各获一座贸易站。发现圣地后不用考虑建神庙，因为花钱太多而且没什么用。探索右上时会接到护送商人驴车的分支任务，给驴车挂个1000金币的保护旗帜，如果遭到攻击还可以用加血术给驴车加血，耐心等待驴车抵达地图最南端路口后可获得10 000金币奖励。本关地图怪物密度不大，因此只要不是运气太糟，护送驴车任务的10 000奖金纯粹是白送。探索地图中如果发现牛头怪金字塔要尽早插上攻击旗帜予以摧毁，铲除这些怪物可以更有效保证贸易路线安全，一般来说到20多天后肯定能攒足35 000金币过关。


摧毁盗贼库房可缴获大量金币

第十关 亡灵之乱 (Trouble with the AfterLife)

一名邪恶法师死后变为巫妖王，招募了大批亡灵军队意图进犯阿丹尼亚。本关首要目标巫妖王陵墓位于地图西北角，初期基地附近会随机出现黑暗传送门，如果不尽快悬挂攻击旗帜将它们摧毁，这些传送门会越来越多，从中涌出的亡灵部队将给基地带来巨大压力。尽快建造战、弓、贼、牧四大公会抵挡敌人进攻，站稳脚跟后逐步搜剿周边小怪巢穴直至清光除西北角外的所有怪物巢穴。在西北河岸边会发现一座盗贼公会，同时接到摧毁附近3座墓地的分支任务，完成后获得盗贼公会控制权。在地图上找到的圣地修造圣庙，招募圣骑士英雄，同时广建贸易站增加收入，等待铁匠铺和魔法集市的所有技术升级完毕后即可向西北巫妖王陵墓发起总攻。进攻的首要任务是摧毁所有黑暗之镜，但附近有6名古代巫妖巡守，这种怪物实力很强，而且干掉它们后很快又会从黑暗之镜中刷新。把所有英雄都组队，再给黑暗之镜挂上攻击旗帜，赏金尽量高些，让见钱眼开的英雄们迅速秒杀黑暗之镜，只要摧毁全部黑暗之镜即可胜利过关。


基地中会不断出现黑暗传送门



第十一关 永恒的爱 (The Eternal Love)

一位痛失所爱的国王死后化身为骷髅王，如果能帮他找到爱人应该可以得到魔法权杖。从本关开始游戏进入专家级难度，开局基地位于地图右下，有僵尸骷髅等轻量级怪物不断来骚扰基地，此外还有非常难缠的食人巨魔和巫妖。基地右下方还有一座熊人巢穴，布放建筑时如果不小心惊动熊人冲进基地就是一场灭门悲剧。开始骷髅王会在地图右上角徘徊寻找他失落的爱，皇家顾问提示地图左上角的陵墓似乎有白衣幽灵出现，其中可能有骷髅王的爱人，如果能尽快探索那里也许可以找到破解骷髅王无敌护盾的方法。本关开始不要建公会，四处乱跑的菜鸟英雄们根本挡不住食



从幽灵顾问那里得知国王的爱居然是件袍子

人巨魔和巫妖，甚至还可能引来骷髅王。在皇宫周边修5座哨塔并升到第二级，利用哨塔的火箭相互支援足以抵挡食人巨魔和巫妖，然后耐心攒钱直到可以修造领主大厅并招募一位30级以上的领主英雄，推荐选择弓箭手类型的领主英雄，因为便宜而且适合探索任务。这期间如果自动造房的村民不慎引到骷髅王就完蛋，因此要多存盘以防万一。弓箭手领主英雄出来后可以让他先铲除右下角的熊人和巢穴，此后地图右下角可视为安全后方。接着在地图西北角标志处插个探索旗帜，提高赏金直到弓箭手领主愿意前去探索，陵墓附近有大量强力幽灵，完成任务的领主英雄基本上也是个死。探索中遇到的幽灵顾问告诉玩家，骷髅王牵挂的不是什么美女王后，而是一件白色袍子。找到顾问的同时自动获得袍子并送还给骷髅王，这老恋物癖得到袍子的那一刻泪流满面，当时就自废武功去了无敌护盾，也不再无限召唤骷髅僵尸四处搜寻，但要收拾这位30级生命值高达45 000的Boss仍不是一件轻松活儿。继续清理地图上的小怪巢穴，修建市场和贸易站捞钱，以皇宫为中心疯狂建造更多法师塔和矮人弩塔，同时在三处圣地修建神庙招募圣骑士和生命女祭司。如果四处乱逛的骷髅王始终没有靠近基地，准备完毕后玩家挂个最高赏格号召大家一起对它发起进攻，混战中如有英雄不幸倒地，可用生命神庙的现场复活术救起来继续投入战斗，这个时候玩家应该不会缺钱，最后击倒骷髅王获得可施放群体攻击魔法的魔法权杖。

第十二关 猛烈进攻（Bloody Offenses）

吸血鬼一族曾与人类约定互不侵犯，但在恶魔唆使下他们背叛了自己当初的诺言。本关首要目标为摧毁三座吸血鬼城堡，初期经营的主要压力来自东北方向源源不断涌现的小龙，以及非常耐打的吸血鬼怪。尽快修起二级哨塔护卫皇宫，把皇宫和铁匠铺都升到2级，之后建矮人公会，即可造矮人弩塔，这东西对小龙和吸血鬼都很有效，更重要的是矮人公会研发的建筑维修术非常有用。继续攒钱直接造领主大厅召唤高级领主英雄，此后组建的战斗部队要讲质量，不能再追求数量，精锐小分队战术可以获得更多经验值。探索清理周边小怪巢穴时，在基地左侧森林中发现一辆吸血鬼猎人的驴车，护送它抵达目的地可获一笔奖金，给驴车插上保护旗帜召来部队保驾，注意沿途仍需用牧师公会研发的加血术给驴车加血。升级完铁匠铺所有技术后，在东北、北面和南面地图边缘找到3座吸血鬼城堡，将其摧毁过关。



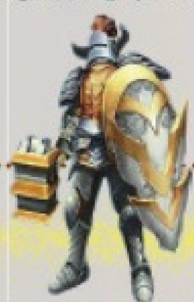
强悍的矮人弩塔

第十三关 王位争夺（Pretenders to the Throne）



东北角敌人的法师之塔火力很强

阿丹尼亚境内有两大公会骄横跋扈不遵王令，他们不仅相互倾轧同时也都在密谋造反。本关基地位于地图中部，通关目标是摧毁两个反叛公会的皇宫。开始照旧修筑塔群护住皇宫，能造矮人弩塔后继续攒钱招募领主英雄组建精锐打击小队。战斗部队先别忙出击，保护好己方重要建筑群，凭借矮人弩塔扩大势力范围，注意来袭的敌方英雄实力不弱。经过探索发现两个反叛公会的基地分别位于地图左下角和右上角，先插攻击旗帜清除外围防御哨塔和重要建筑，如市场、铁匠铺等。进攻敌方重要建筑时，对方村民会不断修复所有受损建筑，解决这个问题的诀窍是研发矮人公会的建筑修复术，然后在敌建筑四周丢4座哨塔，利用建筑修复术瞬间完成哨塔建造和升级，4座二级哨塔足以压制所有企图靠近城堡维修的村民，己方英雄小队趁势摧毁城堡。在己方英雄能够支撑不倒的情况下，这种漫长的拉锯战其实也是英雄练功升级的一条捷径。解决了第一个反叛公会后，对方地盘上会逐渐刷出大量恶魔小怪，只要保证己方基地四周都有矮人弩塔把守就不用担心，之后再用相同办法推倒第2家反叛公会的皇宫即可获得最后胜利。



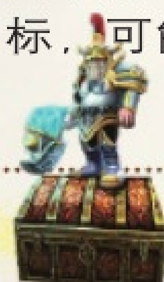
第十四关 恶魔顾问（The Demon's Advisor）

地狱魔王派出麾下最强悍的恶魔顾问率军前来挑战，据说这位恶魔顾问可是魔族军团中的顶尖角色。本关是战役模式下最难的一关，不但有严格的时间限制，要面对的Boss也非常变态。开局后立刻在皇宫左右两侧各修三座二级哨塔，市场、铁匠铺、牧师公会等基础设施随后跟上，基地西侧的贸易站也修起来增加收入，抽空建领主大厅招募一名


利用魔法权杖轰杀围攻基地的小恶魔

至少30级的领主英雄，推荐选择45级以上的弓箭手，价格便宜战斗力也不弱，对探索旗帜响应迅速，唯一缺点是无法正面硬扛Boss。开局后第5天，基地西南方出现3座食人巨魔巢穴，同时接到任务要求摧毁这些巢穴并消灭所有食人巨魔。此后食人巨魔会源源不断从左侧杀来。尽快给3座巢穴插上500金币的攻击旗帜，让领主英雄逐个摧毁，家里只要哨塔够多应该可以扛下来。这期间从西北和东北方向涌来大量小恶魔，它们数量虽多但单兵战斗力弱，如果没有别的强力怪物配合仅凭防御塔就能挡住。尽快派领主英雄探索地图东南并摧毁沼泽边的4座人狼巢穴，人狼比食人巨魔更可怕，攻击高又能自我恢复，窜一两只到基地里来就是一场浩劫。消灭人狼巢穴时，皇宫和铁匠铺升到第二级，出矮人公会解锁矮人弩塔，在皇宫东北角至少修建两座矮人弩塔。到第31天，地图东北方出现一座龙穴，同时接到摧毁龙穴的任务，每隔一段时间龙穴会刷出一只龙来攻击基地，有弩塔对付它要轻松点。让领主英雄尽快北上摧毁龙穴，注意龙穴被毁时肯定会释放另外一只龙，要挡住两只龙的同时进攻有点困难。如果之前没有清光人狼巢穴，人狼溜进来再加上大群小恶魔，基地肯定完蛋。这里要说一下，如果基地堆积的小恶魔太多，可使用第11关缴获的魔法权杖，瞬间秒杀攻击范围内的所有小怪。

干掉龙穴后领主英雄继续探索扫荡地图东北角，摧毁附近的地狱传送门可减少涌向基地的小恶魔数量，等领主英雄返回基地后再派他去地图西北角扫荡地狱传送门，注意不要靠近地图正北偏西的山谷，因为恶魔顾问带着两只超级元素怪在此处徘徊。龙穴被毁后过段时间玩家将获得基地北面一座贸易站的控制权，同时接到保护这座贸易站直至通关的分支任务。到第81天，恶魔顾问会带着两只超级元素怪直接来基地灭门，绝对不能放3位大哥进基地，否则它们举手抬脚瞬间就能把基地拆了。摧毁龙穴后全力攒钱招募一名能扛怪的领主英雄，最佳人选是35级以上的矮人战士或圣骑士，开酒馆组队带上牧师加血，等第80天时先发制人冲上去开打。恶魔顾问的实力只能用变态来形容，它的群晕攻击会打断牧师加血，玩家一定要将游戏速度降到1，随时用加血术给生命垂危的英雄补充生命值。只要不放Boss和元素怪进基地，光靠弩塔足以消灭靠近的小恶魔群。如果家里还有英雄，不妨让他们组队去摧毁元素怪巢穴和剩下的地狱传送门。磨死恶魔顾问是一个漫长的过程，扛怪的领主英雄级别越高战斗就越轻松，为了达成这个目标，可能大多数玩家都需要重刷前面几关以便打造一位合格的圣骑士。



第十五关 王者归来（The Return of His Majesty）

阿丹尼亚王国的未来命运取决于这场最后的决战，玩家要面对的是来自地狱的终极魔王——炎魔。开局基地位于地图中部，初始资金有50 000金币，给这么多钱是为了让玩家能从领主大厅中招募最高级的领主英雄扛怪，明智的首选仍然是圣骑士。如果玩家麾下没有高级圣骑士或者想用别的领主英雄，那就必须重刷第9关之后的关卡反复练级，必须有一名最少40级的圣骑士，这个级别的圣骑士在领主大厅的招募标价是2万多金币。如果玩家是练功狂人，花点时间练到100级也不错，那样的话打Boss更轻松。开局后迅速升皇宫和铁匠铺到二级，出矮人公会解锁矮人弩塔守卫皇宫。从领主大厅里再召个高级别的牧师或生命女祭司，外加一名远程攻击职业，升级酒馆将3名主力组成一个主战小队。到第五天后炎魔主动上门提供抄家服务，别梦想靠武力挡住它逞凶。根据皇家顾问的提示玩家必须在地图上6处圣地修建6座不同圣庙。圣骑士、生命女祭司、神射手3座神庙建成后可以中断骚扰基地的小怪刷新，死亡女祭司、剑刃大师、兽王大师3座神庙建成后可以大幅削弱炎魔攻防属性，这时再让主战小队攻击它就能取得更好杀伤效果。注意必须保护好6座神庙，它们才能发挥相应的克制作用。

注意看画面左上角的宝物栏又多了一件宝物，那是皇家顾问赠送的魔法皇冠，点击它可以在指定地点召唤一个先祖王魂，这个王魂仅存在几秒钟，却能吸引炎魔不顾一切扑过来决斗，说穿了这魔法皇冠就是一个有冷却周期的远程拉怪器。利用皇冠将炎魔从基地拉开绕着地图周边兜圈子，为保险起见再给炎魔挂个攻击旗帜让主战小队追着它打，如果先祖王魂拉怪失败还可以由圣骑士顶一会儿怪。先祖王魂还具有开地图迷雾的探路功能，沿途发现小怪巢穴后迅速插上攻击旗帜调动其他英雄小队前来摧毁。记住一定要等炎魔扑向基地时再召唤先祖王魂，相隔距离太远或者提前召唤都没用，失败的后果就是炎魔冲进基地大肆破坏。玩家的手要快要准，游戏速度最好别超过两倍速。兜圈子等到6座神庙全部完工后即可对炎魔发起总攻。如果圣骑士领主英雄级别很高可将炎魔拉到地图边缘直接顶着打，不过这里友情提示一下，即使是60级的圣骑士也撑不了多久。只有修好后3座神庙才能削弱炎魔，否则就需要玩家继续去刷前几关将圣骑士升到100级，总之不是你变态就是我变态。不喜欢变态？看在各位爱卿追随本王征战多年的分上，在此传授一招无敌彩蛋秒杀技吧。第5天炎魔出现后，先选取炎魔，接着点一下魔法皇冠，移动鼠标到游戏画面正下方炎魔头像上，狂点鼠标左键。屏幕上会出现无数先祖王魂围攻炎魔，鼠标点个几十下，炎魔大人很快被围殴至死，就这么轻松就这么简单。好了，炎魔已经倒下，阿丹尼亚帝国再度振兴，隆重的王冠加冕仪式正等待着英明伟大的国王陛下。P


需要高级圣骑士顶住炎魔

电锯惊魂

■辽宁　枫红一刀流

良品　总评 7.0



制作	Zombie Studios
发行	Konami
类型	动作冒险
语言	英文

项目	评分
文化包容性	5.0
上手精通	7.0
画面	8.2
音效	8.0
创新	7.0
剧情	7.5

操作键位

移动：WSAD
互动/选择1：鼠标左键
互动/选择2：鼠标右键
使用道具回血：3
打开手电/火机：4
丢弃武器：5
切换合成道具：6
使用合成道具：Shift＋空格
进入战斗状态：按住Shift
战斗状态轻攻击：1
战斗状态格挡：2
战斗状态重攻击：3
指导说明：方向←
暂停：Esc

为什么要玩这款游戏

一个风烛残年的癌症患者，由于严格到近乎苛刻的道德取向，成为专门创作死亡游戏的天才，人们对他充满恐惧，警察对他闻名丧胆。他，就是竖锯大叔。

《电锯惊魂》是非常成功的恐怖电影，从2004年开始，每年万圣节都会推出续作，今年已出到第六集。这个系列电影的成功之处，不仅在于血腥和暴力，更在于它严谨缜密的逻辑性，绝望和混乱的情感宣泄，以及对低劣人性的批判和思考。竖锯的死亡游戏不是单纯的杀戮，他永远留给游戏者一线生机，生机就隐藏选择之中，为了生存必须有所付出，从而让人觉悟到生命的可贵。

Konami根据电影改编的这部游戏，将死亡游戏设在了一座封闭的废弃医院里，它没有照搬任何一集电影剧情，但风格和细节源自电影，无论是主角还是群众演员都能在电影里找到原型，那些杀人机关和道具也再熟悉不过。游戏中，主角要去拯救另外的六名参与者，这些人和他的经历都有着某种联系，他面临着各种选择，和电影不同的是，他必须选择让他人存活。在游戏的最后，主角将面临自己的生死抉择，然而，真相和电影版一样——那么的出乎意料。

游戏的解谜成分相当大，危机凶险伴随其中。环节设置遵循了电影中竖锯大叔的贯有风格：封闭空间、杀人器具、诡异人偶、血字磁带、电视录像，还有针管、火焰、毒气等机关。游戏中添加了很多的小游戏，如开锁、接电路、接管道、推箱子等，伴随着跳动的计时器，给玩家的心理造成不小的压力。场景和气氛渲染得也特别到位，黑暗、压抑、恐惧，谁也不知道下一秒会有什么东西跳出来，有点《寂静岭》的感觉。对于看过电影版的玩家来说，对这部游戏肯定会爱不释手，它让你重新品味电影中大叔那低沉的声音，让你和大叔的首席弟子阿曼达相遇，让你在危难中挑战眼力和脑力，让你在自由和真相之间做出选择。它不是电影，是游戏。游戏的主角，就是你!

注：本期攻略重点介绍游戏过关流程，详尽剧情故事请参见本刊2010年1月中旬刊。

第一章 阿曼达（Amanda）

泰普醒来身在卫生间，对面的电视里露出竖锯大叔那诡异而可怕的面具。大叔优雅地批判了泰普糟糕的人生，然后提醒他尽快脱离头上的机关刑具。这时用鼠标顺时针划动，然后按屏幕上出现的数字，最后终于将这只爆头刑具卸掉了。现在还

要找到门锁的密码，将三间厕所的门全部合上，然后站到地上画有拼图符号的位置，望向镜子，里面的笔划组成一组密码，用密码437开锁出去。来到另一卫生间出现倒计时，立刻开厕所的门，从马桶的针管里捞取保险丝，当手离钥匙不远的时候按数字键1。到墙边将保险丝放进电闸开门出去。走廊的地上布满了碎玻璃，游戏中的泰普自始至终都是光脚的，所以要尽量避开它们，否则会减血。搜柜子拿针管，按数字3可以用它回血。前面光线昏暗，用数字键4点燃打火机照明，后面还会拿到蜡烛和手电等照明道具。


站在指定位置，调查角度使镜子和门上的字迹组合在一起得到密码

往前遇到另两个自相残杀的游戏者，爬竖梯继续走，看到外科阶梯教室的围幕里绑着一名女子（阿曼达）。那边被铁丝网围着过不去，继续走到屋里，却被人偷袭打倒。在这里要练习战斗技巧，按住Shift键再用数字1或3攻击。那个先前救出的家伙匆忙逃出，结果被猎枪陷阱爆头。这种开门陷阱会经常遇到，还有一种是用地上绊线触发的，行动时多加小心，遇到可以解除绊线。这种机关也可以利用来杀敌，引诱敌人撞上来爆头。

搜尸拿钥匙开门出去，前面是道机关门，按屏幕提示按键，走廊的轮椅有绷带，用它可以原地回满血。进入对面的病房，泰普为治枪伤曾在这里住过，墙上的X光照片显示，在泰普的胸腔里有一把钥匙，是竖锯大叔在他做手术时偷偷放进去的，为的是引诱其他的参与者来杀他。在旁边的小车上拿到一根钉子，回到走廊用钉子开门，这里进行一个小游戏，用数字1或3来旋转锁芯，使锁芯相邻的图案相同即可。开门到走廊，发现左边通往主走廊的双扇门锁住了，现在得去找钥匙。沿走廊走有歧路，走右边通往休息室的路。在屋里找到有裂缝的墙，钻进去搜柜子拿保险丝，返回将它放进控电箱，写有血字的门打开了。里面是一间手术室，躺有四具尸体，观察墙上的X光照片，发现一具尸体里有钥匙，姓名是A·Faulkner。从器械车上拿手术刀，调查尸体脚上的便签，找到正确的尸体进行解剖，从尸体里摸到钥匙。回到走廊，用钥匙开门前往主走廊，看到一个戴着头盔的游戏者发疯般冲过来，不过在过平衡木的时候摔了下去，钉死在下面的尖刺上。这里要用鼠标控制平衡走到对面，往前走，发现电视机中间的门通往外科阶梯教室，需要钥匙才能打开。

推开前面的双扇门前往太平间方向，有一道铁闸门紧闭，屋子里的控电箱需要连接器才能启动，搜柜子玩到一个开锁的小游戏，等数字圆芯转到同颜色圆点时按对应的数字键，如果操作精确就能使它停转，否则会带动其他圆芯一起继续转动，开这种锁都能拿到回血的针管。穿过房间到走廊，爬竖梯到下层，往前到布满炸弹的太平间，在冷柜的门上选择手枪，从里面拿到连接器。15秒倒计时开始，迅速逃到另一边的竖梯那里。回到上面的房间，把连接器放进控电箱，将电路连通，将全部灯泡点成绿色，再按动开关打开走廊上的铁闸门。往前进入机关门，砸开墙洞穿到外面的走廊，看到一名游戏者正在砸门，连忙将左侧的一道门关上锁住，拖过木箱顶住。

继续走，桌子上摆放一枚警徽，是前同事史蒂文的。沿走廊走进到一间屋子，里面布满了炸弹，出口的门上有密码锁，倒计时60秒启动。迅速跑到对面的铁柜搜到保险丝，来到隔壁房间将保险丝放进电闸接通电源，回到房间看到三台电视机上显现密码579，打开密码锁逃出屋子。在前面的红毯子上拿到钥匙，戴着猪头面具的人出现将泰普打晕过去。这个猪头人是竖锯大叔的助手，真实身份在游戏结尾才会分晓。醒来发现回到通往阶梯教室的门口，看来猪头人的职业是搬运工，这回省了不少力气。用身上的钥匙进去，下楼梯来到阶梯教室。围幕升起，阿曼达被拷在一张铁椅上，旁边是奇特的注射仪器，在竖锯大叔说明规则之后，泰普坐到椅子上，两根针管同时插进他和阿曼达的身体，现在他要操作仪器，这个小游戏分为两个阶段，第一阶段传送机构的节点每落下一份毒液会转换一次方向；第二阶段有的节点会卡住，需要两份毒液才会换方向。先观察下面的传送机构，确定好它们的流向，再用Shift键和空格键来选择落红还是蓝，将红蓝色的毒液利用下面的传送机构分流到两侧的容器里，如果分错就会有毒液注射进身体。分流完成后，泰普和阿曼达成功摆脱了注射铁椅，阿曼达显然对泰普还是充满了仇恨，认为自己是因为泰普才受的罪。发过牢骚后两人结伴同行，一起寻找出路。

第二章 詹宁斯（Jennings）

下楼梯有一道门，四周是一些电视屏幕，屏幕上出现一人躺在某处，录音带里竖锯提示要泰普救到这个名叫詹宁斯的人。沿走廊前行，身后的铁闸门突然关闭，阿曼达被猪头人拖走了。前面的铁门通往焚化炉，需要一把银色钥匙才能打开。进到旁边的房间，从盛满酸液的铁桶里捞出金色钥匙，用它开门。看下路牌，前面的路通往看守房和锅炉房，小心前面走廊上有绊线。

推开机关门，右侧是看守房，往左边的锅炉房方向走，发现管道喷射灼热的蒸汽，要想办法将蒸汽关掉。返身往回走，通往看门房的门已经打开，走进去被猪头人打昏在地。醒来后在一间厕所里，发现脖子上多了一个霰弹项圈。用墙上开关打开外屋的灯，在堆满针管的马桶里捞出钥匙再回来开门。往前遇到另一名戴项圈的游戏者，要迅速将他解决掉，否则两人的项圈感应会快速频闪并引爆。

走廊左侧有道门可以用钉子开锁，进去搜柜子拿齿轮。红箱子有齿轮传动装置，这是一种新型的小游戏，在圆孔中放置合适大小的齿轮，使终点的齿轮开始转动，箱子便能打开，里面放的是一些道具，在游戏中期往后，这种齿轮盒子里装的多是合成材料。往前进到看守房，进仓库的时候再次遇袭，杀敌搜尸。越过黑板往前面的通道走，小心绊线，过去后再挂好绊线，右边是看房人的办公室，门是从里面锁上的，只有走前边。地面水坑里有电，不要贸然过


图1


图2


图3

去，先从柜子里搜得保险丝，把它放进控电箱，再将电闸关掉。进去从桌上拿到一只阀门，这时有两名游戏者找过来，路上挂好的绊线会解决掉一个，另一个可以将他引到水坑处推电闸杀掉，当然，用拳头最直接省事。

回到卫生间那里，发现有道铁门打开了，进屋搜柜子拿保险丝，在控电箱上放保险丝，拉电闸关掉水里的电，推门进走廊遇到游戏者，可以跑回来推电闸将他杀掉。往前走由地洞跳下去，看到右边有人撞门，不用管他。进左边的门，60秒倒计时开始，先到左边房间搜柜子拿连接器，回来放到控电箱里，完成接电路的小游戏，旁边的铁门打开，沿着这条通道返回方才有蒸汽的地方。把阀门放到管道上，转动阀门将蒸汽关掉。右边还有一道蒸汽，往左爬竖梯到上层，站在管道上沿墙缝横移过去，透过墙洞能看到里面死亡的游戏者。穿过来爬梯子下去，转阀门关闭蒸汽，这时有个拿手术刀的家伙冲过来，将他打倒后由他出来的门进去，直接回到方才的蒸汽处。往前走看到竖锯留下的白色箭头，前面是一座迷宫，里面有两道蒸汽。先用阀门将第一道蒸汽切换到右边，由左边的竖梯爬下去找到另一个阀门，用它将迷宫第二道蒸汽关掉。爬回来再将第一道蒸汽切到左边，这时便可以从右边的通道按白箭头的方向走出迷宫了。



评说 弱化的游戏性，为影迷特制

■ 陕西 Oracle

Saw在发售前就吊足了人们的胃口，有着开发过经典恐怖游戏《寂静岭》的Konami保驾护航，还有当年电影版制作人Leigh Whannell和James Wan亲自为游戏撰写剧本，虚幻3引擎的使用也保证了这款游戏的面子工程。当我们玩到游戏时，才发现之前对于本作的美好想像有些一厢情愿。比如事实上Konami只负责发行，而游戏的具体开发工作由Zombie Studios这家名不见经传的公司负责完成。尽管游戏使用了虚幻3引擎，但实际画面表现和市面上大量无法发挥虚幻3引擎实力的二线作品无异。作为一款动作冒险游戏，本作重复的谜题是最大的硬伤，这直接导致玩家的新鲜感只能维持一个小时左右。而游戏的动作部分——尽管我们可以使用丰富多彩的武器与道具，但最后玩家会发现，其实拳头是最好用的，其他武器由于难以拿捏的时间差与硬直显得十分鸡肋。你瞧，官方给它的分类是动作冒险游戏，但它的动作部分与冒险部分都存在不小的问题，那还有什么值得我们玩呢？

别忘了，这还是一款生存恐怖游戏，电影原作中绝望无助的气氛在游戏中被完美地继承了下来，外界对于Saw两极分化的评论也正是来源于此。看过电影的玩家在游戏中会轻易地找到各种熟悉的场景、机关、背景设定，当时看电影时的紧迫感如今在游戏里更让人感同身受，这是Saw最为人称道的部分。其实电影改编游戏本来就不应该用传统游戏标准来衡量，因为对应受众不同，玩家需要的可能并不是多么出色的游戏性，而是想以互动的方式去再次感受电影的世界。能把原作的精髓表现出来的就是好游戏。从这一点来看，Saw的表现无疑是出色的。Saw很好地还原了电影紧张、复杂、惊险的氛围，通过闪回逐渐解开谜团的剧情也符合了电影一代的风格。除此之外，游戏中还有很多向电影一代致敬的桥段，比如经典的“针筒寻物”小游戏，看着疼痛槽疯狂增长，居然可以给人异样的快感。可惜这个小游戏在游戏中有些滥用了，后期给人的冲击力明显减弱。如今《电锯惊魂6》也已公映，这个系列积攒下了大量的机关谜题，其中不乏出色的创意，这给游戏提供了大量绝好的谜题素材——事实上Saw的确有着不少令人拍案叫绝的谜题，问题就在于这些谜题一而再，再而三地出现在游戏里，让玩家不可避免地出现审美疲劳，这就比较遗憾了。可以想见，这显然是为了迎合电影档期而赶工，结果不得不牺牲一些游戏性，不得不说这是电影改编游戏最大的悲哀。好在游戏中有很多谜题是限时的，如果在规定时间内无法解开，就面临着被秒杀的危险，如此紧张的氛围在一定程度上冲淡了玩家的重复感。

最后值得一提的是Saw的QTE，是直接出现在游戏场景中的，完全与环境融为一体，丝毫感觉不到突兀（甚至有些隐蔽到难以察觉）。比起屏幕上动不动就出现的按键提示，这样的QTE给玩家的代入感更大一些。近期很多动作冒险游戏在QTE上都有偷懒的嫌疑，明显就是在逃避复杂的游戏设计，不知Saw的QTE会不会让它们感到惭愧。

即便本作有着这样或那样的缺憾，但仍然成为了近期电影改编游戏中较好的一款，其中原作带来的创意功不可没。

继续关掉几道蒸汽，往前来到锅炉房，里面有名脑袋被锁在箱子里的人，这个家伙血厚抗打，但他的眼睛是看不到的。泰普这时要绕着屋子跑，发出声响吸引他撞到地上的绊线，他的头由于箱子的保护，霰弹枪也只能伤到一点血，不妨利用霰弹枪机关给他多次狙头，再用身上储备的绊线和霰弹重置机关，使它们再次发挥杀伤作用。将这个家伙杀死后，搜尸拿到阀门和齿轮。在锅炉前的管道上放上阀门，这里要玩一个连接管道的小游戏，将两边的管道接通，后面的蒸汽会消失。进屋子从盒子里拿到焚化炉大门的银色钥匙，这时锅炉气压上升，要在时限内按来路脱离锅炉房区域，回到焚化炉的大门处。

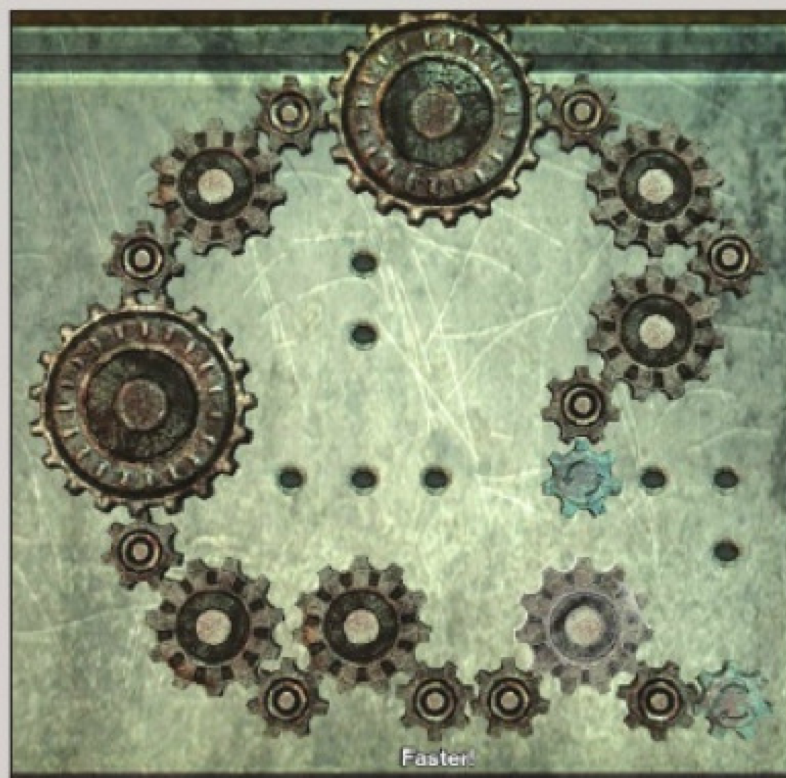
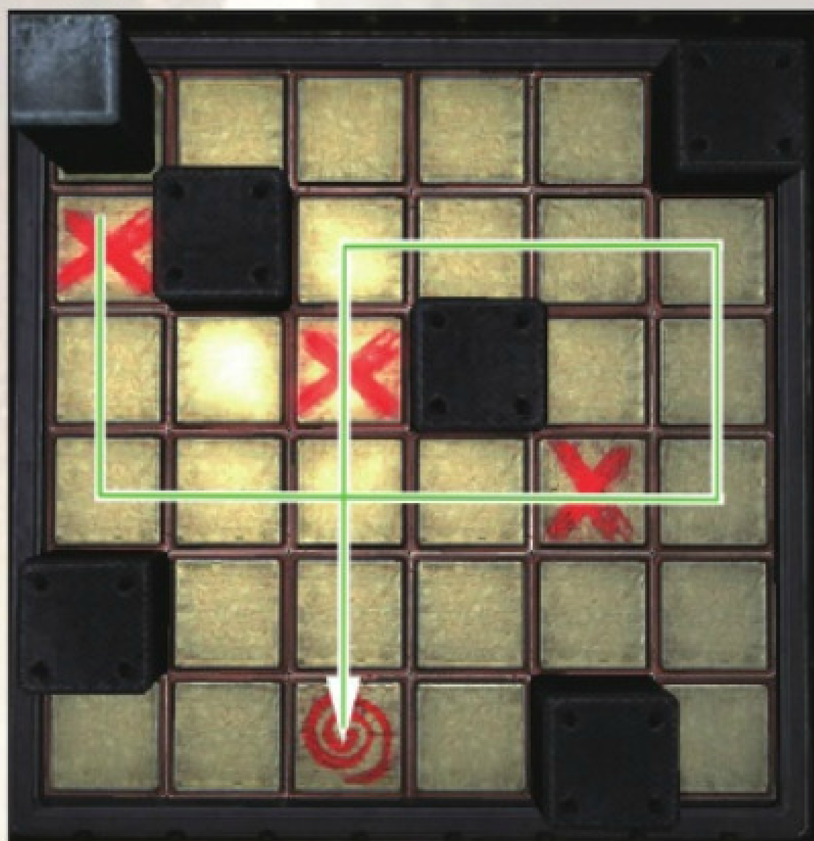
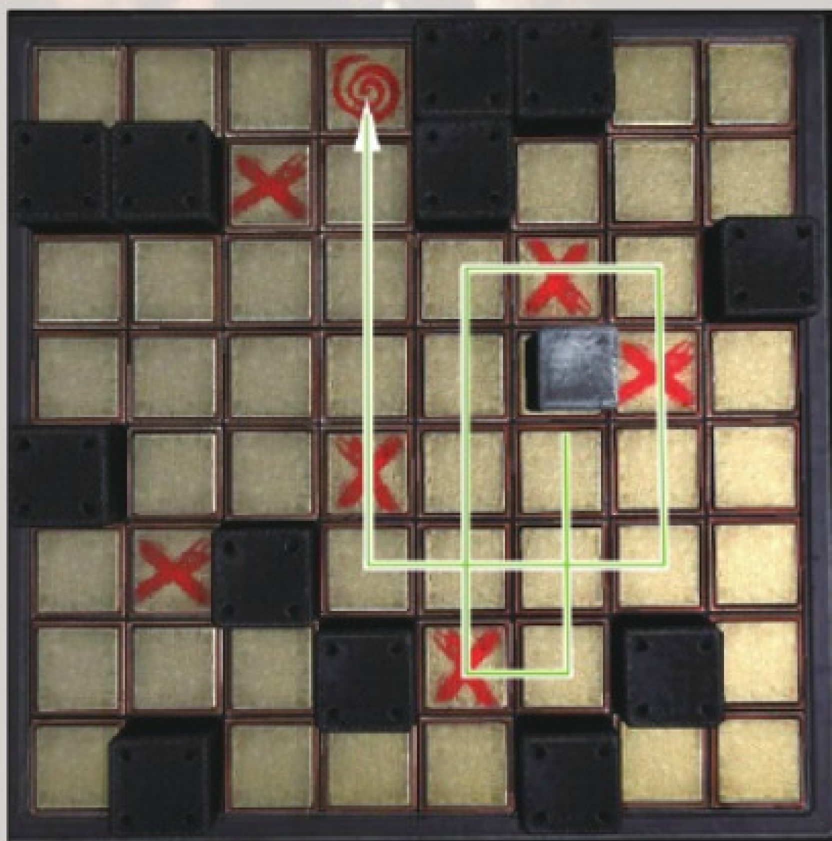


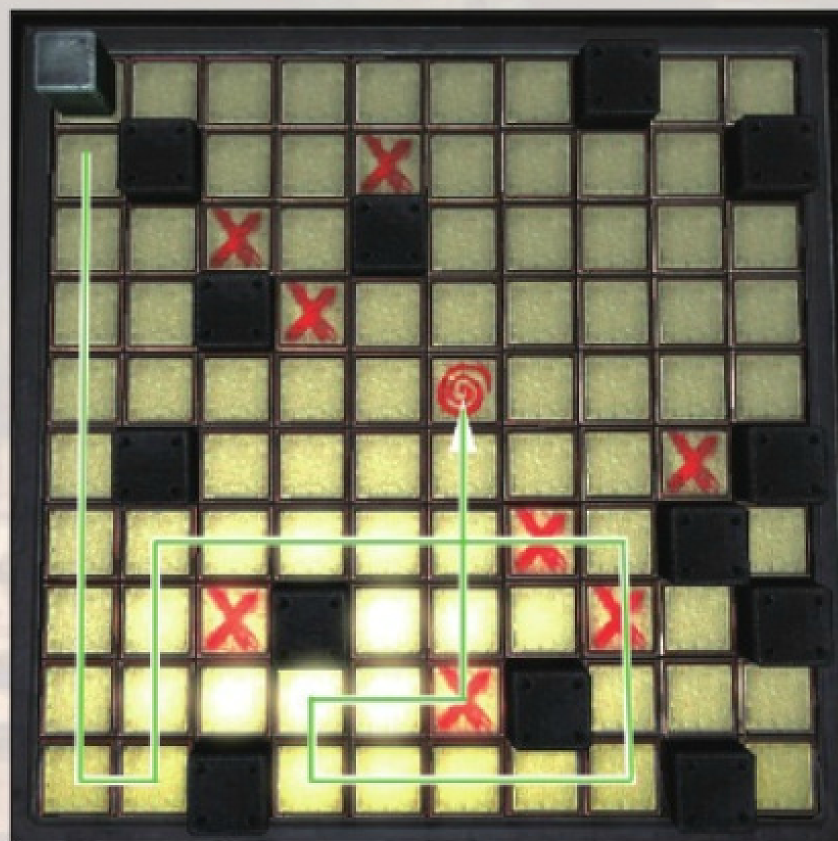
图4

用银色钥匙打开铁门，看到红色的燃气管道，泄漏的位置会喷射火焰，需要找阀门将火焰解除掉。继续前行，桌子上有一个相机，这里建议留着打火机，相机的照明效果毕竟短暂。往前走到一间储藏室，铁架上挂满了肉，这里要玩推箱子的小游戏，将三个铁架依次推开。出门上楼梯看到很多的货架，将出现的敌人引到绊线上爆头。往前走是牢房区，从一具尸体上搜到形状特别的钥匙，用它打开门口有两台电视的灰白铁门，进去看到詹宁斯被绑在铁案上，空中是一把锋利的摆斧。等竖锯大叔说完规则，泰普要利用铁床四周的面板来阻止摆斧的下降，每块面板上有很多小孔，要用齿轮将两端的齿轮连接运转起来。在这里以脚前的面板开始逆时针转，如图1～图4所示放置齿轮。将四块面板全部完成后，空中的摆斧会断掉，詹宁斯朝泰普吼了一通后愤然离开。

第三章 梅利莎（Melissa）


图5


图6


图7

泰普离开了摆斧的房间，前面的两道门任选，左边的门需要过一些机关，有平衡木和铡刀，拿完保险丝还要玩控电箱点亮灯泡的小游戏开门。右边的门则是漆黑一片，里面放满了油桶，用火机照明的时候得和它们保持距离，否则会引火上身。两道门的终点相同，出去后拿到一只手电筒，是游戏里最好的照明用具，不要扔掉。楼梯旁有道锁住的门，上楼后发现前面安全检查站的灯灭了，现在要重启检查站的电源供给，首先得找到一把钥匙进入配电室。进屋搜一下，桌上有张迷药配方，到里面的卫生间搜索马桶捞到一把蓝柄钥匙。回到楼下用钥匙开门，进配电室看到空中吊着一具通电的尸体，在竖锯说明规则后，空中通电的尸体慢慢下落，用密码435开锁进到围栏里面，在控电箱上玩接通电路的小游戏。

离开配电室，上楼进屋按动墙上的开关，现在可以通过检查站了。走廊一片漆黑，前面铁门的电源被切断了，配电室在左边，不过得先到右边走廊找道具。走廊末端一个精神崩溃的家伙饮弹自尽了，上前拾取手枪，它是游戏里最强的武器了，只是子弹有限制，用完得重新找。先把血补满，由尸体左边的门进去，里面的机器开始释放毒气，迅速跑到桌前拿到一个连接器，破开墙洞钻出去。进到配电室接通电路，然后穿过铁门过平衡木，沿楼梯下去，在前台搜箱倒柜拿到一些道具。来到户外庭院，一个家伙在往下扔燃烧瓶，用手枪击毙他。小心院里的绊线，找楼梯到地下室搜索道具。回到庭院，看到猪头人在楼里某房间内虐待一名小青年。爬竖梯到阳台，进走廊先到左屋里搜索，砸墙洞找到竖锯大叔的工作台，用它可以组合道具，以前若拿到迷药配方，现在用身上的氨水和油漆稀释剂就可以组合成迷药了。注意使用组合道具的方法，是同时按下Shift和空格键就能将道具扔到地上，敌人走上去就会被迷晕。后面还会拿到毒气和炸弹配方，也是如此制作和使用。

回到走廊继续搜索，过一道平衡木，右边墙壁上写有红字“你过去的同事有钥匙”，这句话暗示的是史蒂文吧，因此下面要找到他的墓地。到旁边的屋子收集一些常



前面有两条路可以选择，其实是殊途同归


从史蒂文的坟墓上找到病房钥匙



竖锯大叔在这里留下了很多的资料

用道具，然后推开双扇门到下一条走廊，前面的路被架子阻住。由左边的屋子穿过去，有道墙可以破开，进卫生间，开门的时候会有敌人冲进来，迅速将他打倒，以免感应项圈爆掉。回到走廊经过转角的燃烧箱子，到前面的屋子能看到外面的墓地，两名游戏者正在互殴。从窗户跳出去杀敌，调查墓碑，找一块写有史蒂文（Steven Sing）的墓碑，从坟墓上的盒子里拿到钥匙，用它开门进入病房区。

先到附近房间收集道具，往前是关押暴力病人的区域，周围布满了炸弹，倒计时开始。先跑进屋子，在控电箱上放保险丝，然后用按钮打开暴力病人房间的门，那个头上套箱子的家伙会跑出来朝泰普攻击，尽快将他打倒。跑到他的房间里透过墙洞看到隔壁墙上的数字838，用它打开密码锁，反身将门划上，等倒计时结束引爆炸弹，再返身回去发现有道墙壁被炸开了，进去砸开第二道墙壁到卫生间，从扔满针头的马桶里捞出一把红柄钥匙。回到出口打开储藏间的门，下楼梯调查图片和录音。找楼梯下一层，进入关押重症病人的牢房区域，左边是一道锁住的门，右墙是一只控电箱。左边有道牢门可以打开，进去搜到连接器，用它接通电源后跑上斜坡。这边有很多道牢门，开第一间牢门打倒里面的家伙，打碎那只没有翅膀的天使雕像，拾取掉落的钥匙。回到屏幕前，前面的门在电视播放完画面后会自动打开，在走廊看到牢里关着一名手拿炸弹的人，先穿过两道门找到控电箱，放保险丝修好它，用它能给门里的水通电，后面要用这个陷阱来杀掉那个炸弹人。回走廊打开牢门，迅速跑回屋里，将两道门都关好划上，这时看到炸弹人跑到那道铁门后叫嚣，用控电箱给水里通电，迅速退后，那家伙手里的炸弹会爆掉，开门搜尸拿到一只连接器。穿过牢房打开控电箱，接通电路开机关门，爬竖梯到走廊，用身上的钥匙开门出去。进入礼堂看到梅利莎被缚在中央，两侧是电锯机关，竖锯大叔开始向梅利莎说明游戏规则。

电锯装置由三个面板所控制，一旦活块碰到×号，就会解开电锯的一道挂钩，如果解开六道挂钩，则电锯会立刻弹起，杀掉正中的梅利莎。现在泰普要做的，是要将活块移到棋盘上的终点，期间要尽可能少的经过×号位置，解法如上页图5～图7。在解开三道面板谜题后，梅莉莎从机关上跌落地上，泰普向梅利莎表示歉意，但梅利莎的丧夫之恨显然是不能用三言两语消解的。

第四章　奥斯瓦德（Oswald）

带着梅利莎离开礼堂，沿楼梯上两层，梅利莎作出离开的选择，并将身后的门关上了。

泰普继续孤身冒险，前面的路被栅网隔住，进左边的屋子，从桌上拿到毒气配方，推箱子开门出去。这时电视里的竖锯提示泰普要救一个小报记者，下面要找到两只锦囊。

沿走廊前行，在前台后面搜索柜子，旁边还有一卷竖锯大叔的录音带，大叔提醒只有梅利莎和泰普呆在一起才会有生机。沿斜坡上去跳落另一边，右侧有道楼梯先不上去，那里的一道门还打不开。跑到走廊尽头进屋，右边的门上有绊线，解开绊线杀掉里面的人，然后砸墙洞钻过去，将楼梯上戴有项圈的家伙引回来，设置绊线陷阱爆掉他。

上楼进卫生间喝水回血，由地洞跳到楼下，应付一个拿手术刀的人，然后跑到屋里用工作台制造迷药或毒气。回到楼上走廊，往前进入房间开始一道谜题，进入对面的卫生间，关上门看镜子，里面的号码是207。打开走廊的灯进到207房间，在里面的一只盒子上解决一个齿轮传动的谜题，打开盒子拿到一个锦囊。跑到走廊尽头，推门找地洞跳下去，砸开墙洞穿到另一边，由地洞跳落一层，透过墙洞能看到一个壮汉正在用钉棒向尸体施虐。绕过去杀掉他，跑到旁边屋子拿炸弹配方，墙上的柜子要用齿轮解锁，拿到手枪。走下几道阶梯爬竖梯到上层，这里会遇到两名敌人，解决后搜索附近房间收集道具，有工作台可以制作道具。现在已收集全所有的配方图纸，可以制作三种陷阱道具了，不过每种只能携带一个。


图8

从走廊尽头的竖梯爬下去，进到房间从盒子里拿到录音带，无疑是竖锯大叔留下的，旁边还有一只白色托盘，稍后要用它来解拼图谜题。沿走廊继续走遇到两个互殴的人，杀掉获胜的那个，由电梯井的脚手架爬上去。走廊左边的门上有个密码锁，旁边的屋子透过铁丝网能看到里面的炸弹人。走右边的平衡木到达一间冷库，在时限内拖开几排冻肉的架子，推门离开。移开箱子沿楼梯跑下去，进入一间漆黑的房间，里面全是塑料模特，打开柱子上的某只探照灯，能看到墙上有模特手臂的阴影围着红字密码206。来到旁边的屋子，地上的水洼里有电流，走平衡木到对面离开屋子。走廊左边屋子的壁柜里有手枪，不过屋里有毒气，得在时限内完成齿轮传动的小游戏才能拿到枪。由走廊右边的楼梯上去，回去开那道密码锁，随后那名炸弹人会冲出来。在开锁前可以在门前设置陷阱，扔炸弹或毒气（Shift＋空格），或者开锁后退到平衡木后面，等他过平衡木时用手枪将他打下去。

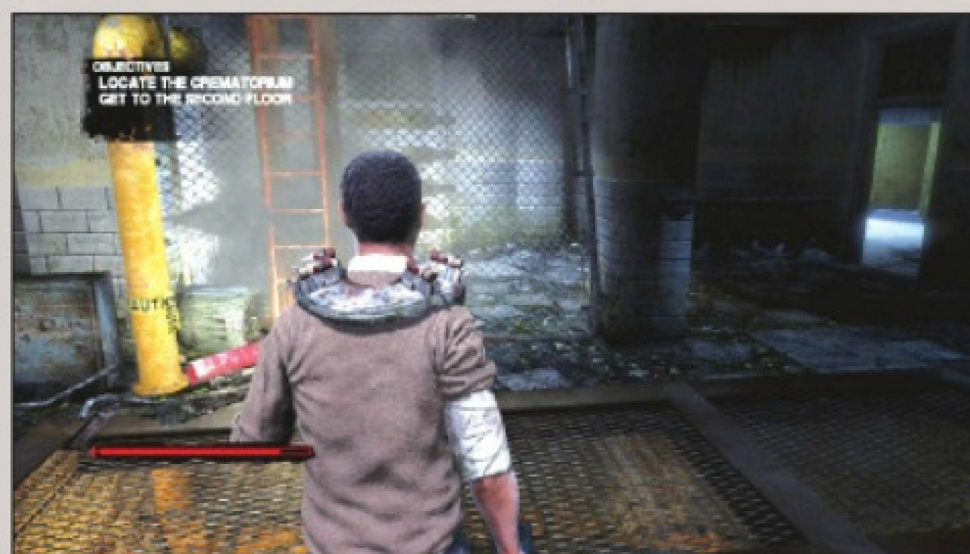
进屋子拿到第二个锦囊，然后按原路返回那个有白色托盘的房间，在途经某房间时会看到电视里那个小报记者和竖锯的对话，播完画面屋子里顿时注入毒气。先到右边房间桌上拿只小阀门，小心地上有绊线。用水瓶补满血，迅速跑到管道前玩连接管道的小游戏，完成后毒气消失，出口的门打开。回到白色托盘那里，用两个锦囊里的碎片来进行拼图游戏，是人偶骑单车的图案，完成如上页图8所示。进到后面的大厅，看到小报记者奥斯瓦德被绑在机关椅上，竖锯大叔开始说明游戏规则。

接下来泰普要完成墙上的三道电路面板的谜题，限时4分钟。前两道很简单，第三道较复杂。由于这里的谜题是随机生成的，笔者无法给出具体的解法，总之多多尝试练习就是了。


泰普要完成三道电路谜题，才能使小报记者免于死难

第五章 欧比（Obi）

两人摸索前行，没走几步，奥斯瓦德就被一道机关给夹死了。跳到下层走廊，往前到一个幽暗的大厅，左边竖梯前有蒸汽，梯子后面有道门需要钥匙，右边的水里有电流。到右边卫生间的马桶里捞钥匙，用它打开大厅左边的门。爬梯子下去小心地上的绊线，解决一个戴项圈的人，用阀门把上面的蒸汽关闭。回到大厅爬竖梯，屋子里的工作台可以合成道具。来到走廊，末端的双扇门上有密码锁，进入旁边的小黑屋，杀掉一名游戏者，调查桌上的幻灯机，从图片上得到密码628，回去开门到另一边。


前面的管道喷射蒸汽，找阀门关掉它才能爬竖梯

前面是往火葬场和药库的路，由地洞跳落一层。往前走，右边是一道锁住的铁门，到左边屋里的柜子搜得保险丝，再到墙边的控电箱修电路，再将保险丝放到电闸上，用按钮将铁门打开。外面出现一名游戏者，可以用电闸给外面的水洼通电杀掉他。穿过铁门看到缠着铁丝网的窗里有个戴铁箱的家伙，拉电闸解除水里的电流。上楼梯看到屋里关着一个人，用桌上的按钮开启墙上的计时器，然后他的头会被爆掉，屋里的柜子有手术刀。解决掉一个戴项圈的人，过平衡木破墙洞钻过去，爬竖梯下去。墙边坐着一个锯掉手的青年人，拿到他的手，调查旁边的箱子有张竖锯大叔留的字条。这时有道门打开，那个头戴箱子的家伙跑了出来，杀掉他进屋子，推开箱子出去，回到早先的走廊。进标识“EXIT”的门，右边屋子的墙可以破开，解齿轮游戏能拿到手枪，在铁门前的电视里看到欧比被大叔关在焚化炉里。


这个家伙戴着很时尚的“帽子”

进入一个大房间进行解谜，这里有左右两只控电箱，全部接通才能打开出口的门。先解右边，小心地上有绊线，到柜子里找连接器，再跑到里面接电路。完成后到左边，先关闭阀门解除蒸汽，从旁边柜子拿连接器，再接通这边的控电箱。这里的电路是随机的，因此不能给出具体解法。两只控电箱接通后，在时限内跑出打开的大门。前面还是一座要解谜的大厅，和之前的相仿，不过难度增大。左边有两条路接近控电箱，一个是直接开门进去杀一名壮汉，一个是要穿过铡刀机关进去。右边则要穿过一个有毒气的房间找一只小零件，再接通小型控电箱开门，到里面再找连接器接通一个大控电箱的电路。

离开大厅到走廊，从桌上拿到录音带，进门是一只炉子，将之前拿到的手臂放进去烧掉，再拾取掉落的钥匙。进到里面看到被关在焚化炉里的欧比，竖锯大叔解说游戏规则。这里要解三道接管道的谜题，注意连接的每圈的水管都须往内里延伸，难度并不算大。解开谜题后，欧比从炉子里爬了出来，朝泰普大声吼叫，说泰普破坏了他争取来的游戏。

第六章 杰夫（Jeff）

在走廊里拿到竖锯的录音带，往前上楼梯，从油桶里捞钥匙开门，那个欧比便离队了。进到剧院的前厅，通往剧院大厅的门上有道密码锁，先上楼梯拿录音带，竖锯大叔提示要用灯光来调查，不过这边的探照灯缺少几只灯泡。这时楼下有道门打开了，进去穿过漆黑的仓库杀掉一名游戏者，往前听到杰夫和竖锯的对话。来到大厅，竖锯大叔提示要选择一条路，左边通往职工宿舍，右边通往自助餐厅，其实两边都需要走的。

先走左边，到屋里搜得连接器，再到另一间屋子接通电路，按开关打开栅门。沿走廊继续走，前面是铁笼围起来的电梯井，一边有道写有“男士止步”的门是锁住的，这里通往女工宿舍。由楼梯到三层发现一



这里要把手伸进盛着酸液的桶里捞钥匙


终于找到204号房间里，小心里面的毒气哦

道密码锁，过平衡木到对面，沿楼梯到地下室，透过墙洞看到隔壁墙上写有数字204。回到三层开密码锁，由此进到女工宿舍区域。

过铡刀机关找楼梯下到二层，找到204号房间，从桌上拿到一只灯泡，这时竖锯提示要前往自助餐厅找另一只灯泡。现在房间里充满了毒气，搜索到零件开始玩接管道的小游戏，将毒气排空离开房间。在走廊上扔两个陷阱道具杀掉尾随的炸弹人，按原路返回到大厅。

这回走右边的路，进走廊先搜索右边屋子，壁柜里有手枪。前面有道铁门锁住，先搜索到连接器，接通电路开门。通往餐厅的门上有密码锁，电视里播放杰夫被竖锯绑住的图像。返身往回走，看到窗户上的电视屏幕组合数字038，用它打开密码锁。来到餐厅先杀掉扔燃烧瓶的家伙，发现门前有蒸汽，跑到屋角转动阀门关掉蒸汽。前行找到冷库的门，需要钥匙才能打开。由旁边的门进厨房，下楼梯来到绞肉机械前，这里要玩一个比较有趣的小游戏。启动开关后，猪肉沿着传送带移过来，拾取砖头击落它们，掉到下面的绞肉机里变成肉酱，肉酱会将左边井里的钥匙给浮上来。进到冷库玩推箱子的游戏，将挡门的冻肉小车移开出去，这里有时间限制。

拿到两只灯泡后，回到剧院的上层，将灯泡安装到射灯上，将三只灯泡调成绿、蓝、红，光线照在空中的彩板上，显露出数字831。到楼下开密码锁进到剧院大厅，来到后台看到杰夫被绑在一块木板上，后面是长长的尖钉，在他的面前堆着16台电视，上面翻转着一些图案，这时竖锯大叔开始说明游戏规则。

图案出现的位置是随机的，这个游戏考验的是记忆力，如果没把握不妨用纸笔记一下出现的位置。关联的东西有：锤子和钉子、猎枪和子弹、心和心电图、磁带和录音机、断脚和锯、相机和胶卷、药片和药瓶、拼图和图片。游戏结束后，杰夫从木板上掉落下来，不例外的对泰普一阵埋怨，然后便蹒跚走开了。

SAW 第七章 泰普（Tapp）

沿走廊前行，看到猪头人一闪而逝。从桌上拿录音带，是竖锯大叔的留言。进入下一区域，两只铁笼里都关着人，瞎子可以放出来杀掉，另一个会自己爆掉。进屋搜括一番爬竖梯，到对面房间继续搜索，透过地洞能看到猪头人在工作台前逗留片刻离去。这里地板的洞被铁网隔住，是下不去的。砸开墙洞穿到阁楼，是一间幽暗的小仓库，跑到末端跳落下层。从桌上拿录音带，在附近房间搜一下，把针管拿满，在工作台上将陷阱道具也做满，为后面的战斗做准备。

来到外屋看到庭院里有个家伙站在铁笼里，猪头人拉电闸将他处决了，这里是给泰普提个醒，给这只笼子通电可以杀人。推门到庭院，猪头人开始追逐泰普，利用庭院四周的通道甩开他，跑过去关电闸，由笼门钻进去并将那个猪头人引进来，再跑出去把门关上，迅速推上电闸，猪头人便在一阵电光之后闷不哼声了，关电进去搜尸拿到图书馆的钥匙。如果战斗中失败，则需要解齿轮和电路谜题从小屋里脱困，不过还是Load来得省心。

进入图书馆听到大叔的声音，说在图书馆里要让泰普进行最后的选择。走廊里弥漫起毒气，迅速到右边小屋玩接管子的小游戏，完成后将毒气排净，走刚打开的大门。前面有两道门，分别是自由之门和真相之门，现在需要找到一把钥匙，往两道门的对面通道走到前厅，楼梯上摆有蜡烛，竖锯大叔给下面的游戏进行说明，听完跑到外面的院子里。

外面是个立体的迷宫，有些爬上爬下的平台，在开始的T字路口往右爬下竖梯就对了，左边是死路还很危险。逃到庭院对面的走廊里，前面的大厅水里有电，需要过连串的平衡木。左右两条路，先走右边关掉阀门，解除左边的蒸汽，进入密室从盒子里拿钥匙。前面是充满毒气的屋子，先搜索箱柜拿零件，跑到小屋里玩接管道的小游戏，将空中的毒气排掉，然后离开这间屋子回到图书馆的自由和真相之门那里，这是本游戏的最后一次选择，两者不可兼得，你要自由还是要真相呢？


这里有两道门，分别是自由之门和真相之门

结局1：选择自由之门

泰普得以逃生，竖锯大叔仍然逍遥法外。泰普日益消沉颓废地生活，最后选择了饮弹自尽……

结局2：选择真相之门

进通道爬竖梯，穿过铁丝网到图书馆大厅上层，竖锯推倒书架后逃走。进入走廊从左边壁柜里拿手枪，由地洞跳到下层，开枪射杀一名壮汉，这是本游戏的最后一名敌人。开门出去，沿楼梯跑上去过墙洞，迅速推门将竖锯打倒。这时竖锯按下了手中的录音机，是竖锯大叔的留言，说明整个事件的真相。原来他打倒的不是竖锯，竟是梅利莎所扮的。精神受到重创的泰普只有在精神病院里接受治疗，眼前充满了竖锯和杀人机关的幻影，陷入极端的痛苦，惶惶不可终日…… P



在图书馆的上层找到竖锯大叔的制作车间

乾坤一技

《僵尸枪手2》游戏心得
Zombie Shooter 2

■内蒙古 莽月飘零

1.寻找隐藏地点和隐藏道具

游戏中的隐藏地点一般是你可以直接看到而到达不了的地方，这些地点都有明显的木箱子或者道具赤裸裸地放在那里，一般在附近都可以绕进去或者找到开启的机关，多多留心地形就可以容易发现。见到一些有门的房子要靠近房门，或许那就是一个隐藏地点。还有一些可以破坏的比如大的玻璃门等，打碎之后进去走走，虽然看不到但一般就会捡到道具。游戏中的僵尸数量是固定的，所以在没有时间限制的情况下当完成一个场景后不妨多转转，如果遇到僵尸就说明这个地方尚未探索过，而隐藏道具也大多藏匿于此。还有一些场景中有架子、电脑桌之类的摆设，很多道具也藏在上面，遇到这类摆设不妨贴近走走。而对于有时间限制的场景则需要反复打，熟悉场景才行。因为一旦时间过了游戏就会失败，而在紧张的时间里很难有空找隐藏物品，这类场景只能反复游戏找齐所有地点后重玩关卡一气呵成才是王道。

2.如何选择最佳武器装备

游戏对于武器的设定有些偷懒，也造成了一个违背事实的枪械系统，但也给玩家游戏带来了优惠。枪械分三种——手枪类、机枪类和大型枪械。而杀伤力却只由枪械的攻击力来算，经测试与武器的种类没有任何关系，这样就会出现诸如一把高级手枪比普通机枪还要猛一百倍这样很尴尬的事情。基于这样令人无语的枪械系统，玩家在游戏时购买装备的唯一依据就是攻击力，射速到后期不用考虑。在能够一枪秒倒敌人的枪和突突半天都打不死僵尸的枪之间，傻子都会做出正确的选择，当然如果想追求视觉冲击的就另当别论。所以玩家所要做的就是努力攒钱，直到能够购买每一类型武器中攻击力最出色的枪，比如手枪类中就只购买攻击力为96～112的那把银色手枪，由于频率高换弹时间短，使得这把手枪比中上等的机枪好用，在游戏的初期和中期无敌。而机枪类则推荐攻击力为229～242的ATOM SLRK S100，对于“喷子”则没必要购买。大型枪械推荐使用攻击力为1694～1718的大狙，这把枪就是杀僵尸的利器，虽说射击频率低了些，但除了打最终Boss和扛火箭筒的小Boss级僵尸两枪毙命以外，打其他敌人都是秒杀，所以有了这把枪后你基本上就成神了。


将敌人卡在墙角可以很轻松地对付成群的Boss级敌人


珍惜生命，远离墙角！在墙角除了会被敌人包围外还可能会有恐怖的Bug卡住人物，如果被卡住就只能重启关卡来解决了

装甲自然是价钱越贵防御力越高，但是越高级的装甲对主角速度方面的负面影响也越大，所以主角升级后的属性要优先考虑提高速度。

3.作战的技巧

对付敌人的战法比较简单，不管什么时候依托地形猛烈开火是不二法则。由于游戏中的子弹可以贯穿敌人，子弹的行进路线就是有效的攻击范围，所以往远处打是最划算的，可以攻击到一条直线上的所有敌人，而对于一些拥有武器的敌人则要优先解决。这里值得一提的是对敌人跟踪子弹的躲避方法，紫色子弹需要兜半个圈子来躲避，就是让人物走一个小圆。导弹由于速度快并不好躲，最好是利用地形让导弹打在墙上，若没有地形优势则立刻往回跑，当导弹临近后兜半个圈子即可。


对于强敌来说利用地形打游击比较划算，一枪之后立刻龟缩掩体，反复即可解决强敌

4.冒险与坚守模式

此模式与主线剧情模式大同小异，由于敌人会越来越多，所以主要的法则就是在不断移动自己的同时打击敌人，要有选择性的优先干掉那些具备远程攻击能力的敌人，当人物升级后要立刻加点并获得武器，另外还应该注意不要把自己往墙角里逼。遵循以上法则获取高分会轻松很多。

5.炮塔模式

炮塔模式是由玩家用鼠标控制一个固定在地上的炮塔来防御四面僵尸潮的进攻，每一波完成后都可以进行一项装备升级。而其中影响玩家成绩的除了操作以外，就是每一波后装备升级的选择。其中有四项可以选择进行升级：增强炮塔机枪火力、增加并升级导弹火力、修复护栏和增加小炮塔、增加并升级卫兵。每项一共有三级。合理的选择和搭配升级项目是最重要的，防守时没有太大的技巧，优先解决强势敌人即可。

增强炮塔机枪火力比升级导弹要优先考虑，毕竟炮塔是自己可控的火力，炮塔火力上去了比导弹更猛。修复护栏和增加小炮塔由于只有3次机会，而且是唯一修复防护的项目，所以需要依照防护栏的破损程度并权衡敌人的实力后谨慎选择，如果本关可以扛过去的话就不要升级，留给后面更难的关卡。升级卫兵和升级火力一样，升满了很猛，而且不用玩家自己控制，是很实用的一项。建议一开始就把卫兵等级升到最高，然后是炮塔，最后是导弹，修复按上述原则择机使用，这样就能够坚守更多的关卡，得分也更高。

补铺

（由游侠补丁网提供）

《信长之野望——革新》（Nobunaga No Yabou Kakushin）中文版游侠原创动画MOD——七龙珠，本MOD为完整版游戏，使用了著名日本动漫大师鸟山明的得意之作《七龙珠》为蓝本，在游戏中所有人物均为原创制作，感谢光荣游戏工作组lilizhou及其他组员的原创制作。

《职业进化足球2010》（Pro Evolution Soccer 2010）v1.01官方升级档；高分辨率补丁；自带脸型编辑器增强补丁，扩大了编辑器中自带脸型编辑器的扫描面积，可以让玩家自定义出更真实的球员脸型，使用本补丁必须先安装Kitserver工具。本补丁由游侠WEYX工作组副组长uu99原创制作。

《使命召唤——现代战争2》（Call of Duty：Modern Warfare 2）英文版控制台联机补丁及多项属性修改器。

《星球大战——原力释放》（Star Wars：The Force Unleashed）终极版v1.1官方升级档及多项属性修改器。

《迷失地带——普里皮亚季的召唤》（S.T.A.L.K.E.R.：Call of Pripyat）俄文版v1.6.01官方升级档及10项属性修改器。

《火炬之光》（Torchlight）v1.1&v1.12通用版33项属性修改器；全紫色套装存档补丁，感谢游侠会员jimmy0000001制作；所有EPIC杖和火枪存档补丁，全职业终极八件套装存档补丁，感谢游侠会员zha0制作。

《侠盗猎魔2》（Manhunt 2）光盘补丁及五项属性修改器。

《足球经理2010》（Football Manager 2010）v10.1版升级档光盘补丁修改版。

《龙之纪元——起源》（Dragon Age：Origins）1.0/1.01通用八项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《闪点行动2——龙之崛起》（Operation Flashpoint：Dragon Rising）v1.1官方升级档，本升级档中包含首个DLC扩充包。

《神界2——龙裔》（Divinity 2：Ego Draconis）英文版5项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《暗黑之日》（Darkest of Days）v1.05完整版升级档光盘补丁。

《三位一体》（Trine）v1.05版官方升级档光盘补丁

《FIFA足球经理2010》（FIFA Manager 10）v1.1官方升级档光盘补丁。

《辐射3》（Fallout 3）v1.7官方升级档光盘补丁。

《无主之地》（Borderlands）v1.0版12项属性修改器修正版2，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《止痛药——复活》（Painkiller Resurrection）光盘补丁。

《X3之地球人冲突》（X3：Terran Conflict）英文版v2.5官方升级档 。

《X3之太空贸易战》（X3：Reunion）英文版v2.5官方升级档。

《帝国之全面战争》（Empire：Total War）v1.5完整版官方升级档光盘补丁。

《超级房车赛——起点》（Race Driver：GRID）v1.3完整版官方升级档，本升级档已包含v1.1、v1.2版的全部内容，升级后既是最新版本。

《海岛大亨3》（Tropico 3）v1.04版官方升级档。

《植物大战僵尸》（Plants vs Zombies）小游戏汉化第二版，感谢游侠荣誉会员urf及其民间汉化团队的原创汉化制作。

《德军总部》（Wolfenstein）v1.11官方升级档光盘补丁。

《崛起》（Risen）v1.0版36项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《极品飞车——变速》（Need For Speed：Shift）英文版v1.01官方升级档及五项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《黑道圣徒2》（Saints Row 2）v1.2升级档光盘补丁。

《暗黑之日》（Darkest of Days）v1.04完整版官方升级档光盘补丁。

《国际足球大联盟10》（FIFA 10）简体中文汉化包，感谢非凡网汉化小组汉化。

《冠军足球经理2010》（Championship Manager 2010）英文版2009年9月份更新档光盘补丁。

《武装突袭2》（Armed Assault 2）v1.04升级档光盘补丁。

《质量效应》（Mass Effect）v1.02官方完整版升级档光盘补丁。

《生化危机5》（Resident Evil 5）DX9/10 通用v1.0版11项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《太阁立志传5》（Taiko Risshiden 5）繁体中文版游侠新编剧本——人间五十年番外篇正式版，该剧本为游侠网NETSHOW论坛剑阁工作组延续2008年春之篇和初夏篇的最新续作，全力打造并精心制作的2009年太阁系列最新大作，感谢游侠网剑阁工作组副组长ericsim全情原创制作。

《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman：Arkham Asylum）正式版v1.1官方升级档及四项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《骑马与砍杀》（Mount and Blade）v1.011升级档光盘补丁及六项属性修改器。

《红色派系——游击战》（Red Faction：Guerrilla）v1.0版八项属性修改器修正版，修复了时间修改的问题，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《魔法黎明2——阴影时间》（Dawn of Magic 2：Time of Shadows）光盘补丁。

《超能特警组2——再生》（F.E.A.R. 2：Reborn）10项属性修改器，本修改器还可以支持原版v1.05的修改。

《疯人院》（Sanitarium）简体中文汉化包，本汉化包由Chinaavg原创制作。

《德军总部》（Wolfenstein）v1.0/v1.1通用版五项属性修改器修正版，修复了上两个版本中存在的Bug，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《战地2》（Battlefield 2）v1.50官方升级档，本升级档对游戏进行了全面的修正及诸多的调整，同时改进了Vista版的兼容性并增加了宽屏支持，本补丁必须基于v1.41版，老版本将不支持升级。

《汤姆克兰西的彩虹六号——禁闭》（Tom Clancys Rainbow Six Lockdown）v1.01官方升级档光盘补丁 。

《三国志11威力加强版》（Romance Of Three Kingdom 11 PK）中文版游侠原创动画MOD——变形金刚，本MOD系游侠网NETSHOW论坛剑阁工作组历时数月打造的精品原创作品，MOD使用了孩之宝享誉全球的著名动画题材“变形金刚”为蓝本，在游戏中所有新增600多个人物、游戏动画等均为原创手绘和创作，很多在动画片中的剧情都在游戏中出场，感谢游侠网剑阁工作组快剑夏候恩及其他组员的原创制作。P

林晓：2009年快过去了。这一年好事记着，坏事忘了，要乐呵呵地向前看哦。推荐大家看一部纪录片《旅行到宇宙的边缘》，面对这样大尺度宇宙沧海桑田的变化，人类何等渺小脆弱，然而人类又是何等坚强伟大——能够在这庞大的宇宙之间留下自己的声音！

本期剧场登载的小说较长，需要连载。小说和一部电影同名，不过，它讲的是一款叫《2012》的游戏引起的麻烦事情。究竟引起了什么麻烦，还是让小说自己来说吧。

游戏剧场

2012（上）

你在那里看到了什么？
我看到了自己的脸。

■北京 君行早

1

前面模糊的雾中，有人递过来一把枪。金属的光泽闪动着，仿佛利刃，将雾气割出一个豁口。枪很沉，平端起来却并不吃力，只是无法辨别型号，也没有时间去辨认——雾里面枪声、呐喊声、爆炸声、还有大型兽类愤怒的嚎叫声，混杂成一个巨大的红色箭头，催促着脚步飞奔——容不得半点迟疑，以百米的速度穿过浓雾，神经都纠结在一起，手指扣住扳机，随时准备射击。

血！碎裂的肢体，堆积的残骸，硝烟弥漫。咳嗽，血腥味道呛鼻。靠住墙壁，喘气。恐惧从背部蹿上来。一个45度纵跃，再前滚翻，转身射击！歇斯底里的怒吼中，血块四溅。

“你的快递！”粗鲁的声音撕开血雾。

吴皓睁开眼睛。

眼前站着一位彪形大汉，那身板该做保镖而不是快递。也许人家就是伪装成快递的保镖呢？吴皓愣愣看着他。

“快递。”那家伙并不会别的语言，径直将一个厚重的快递信封放到吴皓面前。

“我……”还是有点别扭，手里并没拿武器，只有一把热汗。吴皓动动脖子，那个从后面偷袭的家伙究竟是什么，怪兽？僵尸？生化人？恐怖分子？外星人？

快递面无表情，递过来一支笔，指指回执上签字的位置。吴皓条件反射般匆忙完成签字的手续。那快递便撕下回执，迅即消失了。

吴皓拿着那个信封。信封上寄信人和寄信地址是一片模糊的蓝色，浮现在蓝色中的中国字组成吴皓怎么都理解不了的意思。

“你做梦了吧？”同事从隔壁工位探过头来，“还尖叫呢！”

“我？”吴皓一挑眉间。

同事点头，有条有理分析，“那肯定一噩梦啊，昨儿你吃了不干净的东西了。”

“哪儿，哪儿，就是梦里打游戏呢。”吴皓回答。可打的是什么游戏？那个场景，那个氛围，确实眼熟，怎么就叫不出名字呢？还有自己的动作，敏捷矫健，完全是下意识的条件反射，如果游戏里的动作真这么流畅，他更不该忘记游戏的名字了！身为资深游戏杂志的编辑，而且是专职游戏评论和背景文化方面内容的编辑，居然说不出那个游戏的名字，他是不是该找块豆腐一头撞死？

“发稿费了。”同事通报，“就差你没领，财务MM要暴走了！”

吴皓“噢”了一声，站起来，这才真的清醒了，没有雾，没有战场，没有杀戮，这里是2009年11月9日的北京，21层的高度，PM14时28分。阴暗的天际线下，城市像只打盹的怪兽，在他脚下蜷缩成一团。对了，这里还是《游戏》杂志的编辑部，而他，30岁的湖北佬，在编辑部里有一个靠近落地玻璃窗的工位。

吴皓向窗外看看，怪兽懒洋洋的，似乎和他一样，才睁开惺忪的睡眼。吴皓低头，地面上的车辆行人都是微弱玩具，怪兽身上的毛。他有点头眩，目光从室外移到室内，这才注意到手里一直拿着的那封来路不明的快递，便撕开结实的封口。

信封里还有一个泡沫塑料的包装袋。袋子里是一个光盘盒。盒子上黑色潦草的字迹，仿佛小孩儿涂鸦样，胡乱写着：

给吴皓，游戏测试版

2012：For End day

2

领了稿费，到地下一层的超市里买了条烟，吴皓再回到电脑前时，屏幕右下角闪得一塌糊涂，似乎全世界都在找他。吴皓想想自己还没有这么重要，就去茶水室抽了一根烟，和正在那儿吃外卖的游戏机游戏编辑乱侃。两人的话题从H1N1扯到歼11，再拐到最近天气冷据说要下雪，那家伙喷得兴高采烈，大大咧咧说：“全球气候反常呗。看过电影《后天》没？那雪下得，那天气冷得，就咱们这大楼，一晚上能卡喳喳冻掉16层。”

吴皓就想起收到的快件，“《2012》那片子过几天就上映了，看不？和《后天》一个导演。”

“不看不看，预告片就够我闹心了。”那家伙摆手，“把人类毁灭多少次他才甘心呢。我就等《阿凡达》，太酷了，就是一活生生的游戏过场动画啊。”

吴皓掐灭了烟头，“《阿凡达》出了游戏啊，有你喜欢的游戏机版，和电影一起上市。”

“我知道我知道，而且是射击类的。我不就等这个活嘛。”那家伙哈哈大笑。

看来那个游戏《2012》也是电影《2012》的衍生产品了，只是为何从没有听说过呢？吴皓心里不由得结了个疙瘩。

3

果然网上没有任何游戏《2012》的信息，只有一个几百k的休闲小游戏《世界末日2012》，和电影剧情半毛钱关系都没有。吴皓看看手边的游戏光盘，犹豫要不要把它装到电脑里去，这倒并非他谨慎，而是“不要点击任何不明链接，不要下载安装任何不明软件”的网络防护意识在提醒他，万一这光盘里潜伏着什么病毒呢？

吴皓把光盘扔在一边儿，点击那些QQ和MSN闪动的头像，作者、厂商、公关公司、读者……都得一一回复，这时候他就有点儿烦，第150遍在心底默念不能再添加联系人了。

最后一个蹦出的头像是吴皓以前做游戏开发时的同事杨均。两个人曾经睡上下铺，关系不错。吴皓转行跳入游戏媒体后，杨均也离开了那家游戏工作室，辗转韩资和台资游戏公司，最终还是在一位浙江大老板的游戏公司中立住了脚，甚至在上海买房娶妻。

杨均留言：给你快递了个游戏，我们正开发的，还是Demo版的，你评估一下。注意保密。

吴皓这才看清快递信封上寄信人一栏里的两个中国字是“杨均”。但他还是要确认一下，回复：什么游戏？

2012：For End day。我们都叫它2012。

和《2012》电影有什么关系吗？

毁灭世界的途径有很多，效果却只有一种。我们和电影没关系。

噢，游戏哪种类型的？

各种类型都沾点儿吧。就像你们杂志各种游戏都有一样，哈哈。

停顿了几秒，MSN对话框中弹出一张兴奋的笑脸：我觉得吧，这个游戏挺牛的。

4

安装很顺利。吴皓的电脑是两年前配置的，显卡对于常需把效果全开的游戏来说略微吃力，跑这个游戏没问题，两分钟的过场动画非常流畅，只是内容本身有点儿老套：太阳系的边缘奥尔特星云中陨石乱舞，一块有半个月亮那么大的陨石脱离轨道奔向地球。太阳上活动加剧，巨大的火焰冲向苍穹，美丽的地球眼看着就要大难临头。

“还说和电影没关系！”吴皓唠叨一句，打开一听暖茶，据说喝这个是人老了的标志，他才不管呢，爱喝就喝。不过这两分钟的画面确实宏伟，不逊于任何好莱坞灾难大片的场面，配乐也气势恢弘。而且中文画外音的音色太美丽了，有种流线型的光滑和弹性，那些字句就像钟乳般一滴滴圆润地流动着。

汉化得还不错。吴皓评价。

没有扰乱视线的字幕，画外音的大概意思是在2012年地球将遭受来自爆裂太阳风和陨星碰撞的双重劫难，地震、海啸、火山爆发，引发大陆板块的剧烈运动，地球将南北极颠倒，岛屿沉没，平原变高山，被火山灰笼罩经历可能长达数月的“冬季”，地球文明即将走向毁灭。在此关键时刻，你必须选择如何应对，也许你微不足道的努力，却能挽救人类的灭亡。

情节也老套啊。好莱坞的灾难片模式。吴皓将暖茶一饮而尽。且看它操作性如何吧。

动画结束，出现中文的“游戏进入”界面，屏幕上闪动着金属冷酷的光色，有种末世纪的苍凉氛围。高亢激昂的音乐随着画面柔和低沉下来，如即将断流的河水最后的呜咽，又似胡杨林在朔风中的悲鸣。

吴皓找到人物设置按钮，点击。人物有5种身份可以选择：政治家、科学家、工人、作家和家庭主妇。家庭主妇？吴皓一时间就有冲动尝试。箭头移过去，却又移走，既然每个身份都得经历，那么相对能力比较弱的家庭主妇放在后面好了。政治家和科学家一看就是要制定全球拯救世界计划，趣味不会太多。那就从工人下手。工人，科学家，家庭主妇，作家和政治家，好了，就这个顺序。看来这是个角色扮演类游戏。

工人页面进去，要设置名字、性别、年龄、种族、技能等细节。两分钟后，吴皓在游戏《2012》中有了个新身份：吴皓，男，28岁，汉族，中国人，钳工，穿工装裤戴安全帽，身材高大，相貌堂堂。

会不会其他身份就是给这张图片换件衣服？吴皓盯着游戏中的吴皓想。游戏中的吴皓有一张典型的东方人面孔，他站在那里，神态平静自信，外表纯朴敦厚——很像吴皓小时候的邻家大叔，总是给院里的老人搬蜂窝煤，谁叫他帮忙都乐意伸手。

到现在为止，这游戏还没有给吴皓带来太多意外。所以他停下来切回到WinXP的桌面，看看QQ和MSN上还有什么动静。杨均脱机了，留下一句话给吴皓：小心别沉迷。

吴皓对此话颇不以为然。

倒是杨均的MSN签名让他思考了片刻，因为它实在太不像杨均平时的口吻了，有点矫情。

那签名是：信我者将永生。

5

人物设置完成，现在是游戏难易程度设置，吴皓想着杨均MSN上邪恶的表情，很爽利地就将进度条拉到了“容易”的一端。

柔和的过场音乐声中，故宫、长城、颐和园，随着镜头推移，整个北京城舒展在屏幕上，并不是动画，而是漂亮的胶片实景。晨曦扫过长安街，照耀在临街的公寓上，风景优美。画面一转，变成公寓的房间，晨曦透过窗帘，给房间披上粉红色的柔光。床头的电子日历上赫然显示：2009年12月22日。

然后，屏幕右上方出现了一排红色字迹：距离2012年12月22日地球劫难还有1094天19个小时。

6

几分钟后，吴皓搞清楚了游戏难易的含义：以2012年12月22日为标准，距离这个时间点越近游戏越难，因为意外的灾变和人为的麻烦会越来越多，解救人类的可能性就越来越小。不过，就算是最容易的程度，也只有短短的3年时间准备，要想完成拯救地球的游戏目标仍然艰难。何况他吴皓在游戏中只是个钳工，能调度的资源，不管是人力资源还是物力资源都极其有限。

游戏并没有任务指示，吴皓走出公寓，和每个NPC交谈，检查信箱，翻看垃圾筒，甚至跳上电线杆子，都没有找到任何和拯救地球有关的线索。没错，游戏中的吴皓动作自由度极高，甚至可以在空中翻跟斗。帮助菜单以一只白鸽的形象尾随着吴皓，随时可以展开显示长长的一列快捷键方式。

一名钳工却表现得像个孙悟空，人物失败。吴皓心里哼哼。

终于，街角处两位NPC聊天：有个奇怪的人在“倾吐”酒吧喝得烂醉，嘴里念叨着“地球快完蛋了，人类快完蛋了。”

就是这个人了，吴皓愉快地转身赶往酒吧。

7

手机骤然响起龙猫Do Do Ro的音乐。吴皓拿起手机冲到走廊上，才小声对手机那边的人说：“亲爱的，啥事儿？”

“我到上海了。公司活动要晚上8点才开始。”手机那头的姑娘嗓门奇大，“现在好无聊。”

“我上班呢。”对女友煲电话粥的本事吴皓深有体会，忙断了她的念想，“要不你找杨均他们两口子吃饭去，我刚收到他公司做的游戏。”

女友对这建议无比赞同，她和杨均两口子也熟，一起打过牌吃过饭。挂电话前，女友忽然说：“他做的什么游戏啊？以前怎么没听你提过？”

我都没有听他提过。吴皓笑着挂断电话，心里的小疙瘩却生长起来，迅即扩散到心房的每个角落。他立刻给女友发短信：问问杨均《2012》游戏的情况。

8

那个怪人并不在酒吧。吴皓软磨硬泡终于从调酒师嘴里套出他的地址，那是老住宅区的筒子楼，杂乱破旧。吴皓找到筒子楼的时候已经是中午，楼里却漆黑如深夜。

背景音乐换成了钢琴曲《天空之城》，忽然的优雅抒情奇怪地并没有和画面不搭。怪人年方20岁，男性，戴眼镜儿梳小辫子穿Paul Frank的T恤衫趿拉着拖鞋，一脸错愕地将吴皓让进屋。屋里是任何“宅”男喜欢的样子：游戏机电脑宽屏显示器，手办车模变形金刚，影碟杂志方便面，无数七零八碎的东西堆挤在一起，无处容人下脚。

吴皓询问宅男地球末日的事情，宅男莫名其妙，声称他在酒吧所说的只是电影中的台词，完全没有真实的意义。

屏幕右上方的红色字迹不断闪动：距离2012年12月22日地球劫难还有1094天14个小时。

吴皓反复询问，宅男就是死鸭子嘴硬，正在剧情眼看着就要走不下去的时候，敲门声。

吴皓本能地从桌子上的杂物中抓起一把扳手，蹿到门后。

宅男不耐烦，拉开门，沉闷地一声，他就倒在地上，额头汩汩冒血。

吴皓惊呆了，傻在那里一动不动，连呼吸都停滞了。

宅男在地上抽搐几下，便再也不挣扎了。

两个影子在门口晃了晃，带上了门。有很轻很轻的脚步声，消失在嘈杂的背景音乐的深处。

9

游戏外的吴皓哆嗦了一下，早上梦境中的感觉又来了，那是一种从神经末端开始剧痛的恐惧，一点点吞噬着身体中的热量，将它们凝固成冰，阻碍体液和血液的流通，最终封锁他的知觉……

无比逼真的游戏画面，还有NPC高级的AI——宅男的反应活脱脱像玩家操纵的，电脑人不可能有如此灵活的语言，甚至还和吴皓争吵——这游戏有点意思了。

只是下一步要做什么呢？完全看不出钳工这个角色有何特别发挥之处。莫非，游戏到这里变成了解谜游戏？是啊，宅男那奇怪姿势的尸体似乎另有深意，一定是留下了什么线索给吴皓！

吴皓讨厌找东西，他喜欢一切东西井井有条，电脑里的文件更是分类明确，名称清晰。他只要一本目录手册就可以检索到所有的物品包括他的思想的位置。

目录手册！宅男身体摆出的大姿势明显是K嘛，噢，左手这指头是I还是1呢？右手圈着的不是O就是0。

游戏中的吴皓四处打量着宅男的房间，4台依次排开的显示器上显示着不同的场景：《荣誉勋章》的游戏画面，淘宝页面还有打开的淘宝旺旺，视频网站，一个DOC文档。吴皓的目光从欧洲战场扫到淘宝旺旺，再经过《未来闪影》的画面落在了那文档上。显示器里的每个字都清楚得不象话。

游戏外的吴皓拿起纸笔，将宅男的淘宝旺旺号记下，还有那美剧的名字和文档显示的那段话。那段话是：

在切尔诺贝利已经显露出生命的迹象，大自然恢复生机的能力远远大于人类的想象。虽然，野生动物确有受到核辐射的影响，但影响并没有某些人设想的那样糟糕，当然，不排除变异的时间还短不能观察……

这宅男还是个环保分子？游戏中的吴皓退出运行的程序，一一打开4台电脑的资源管理器，果然，所有卷标都用英文字母标识。

只要找到那个K、I和O就好。

10

游戏机游戏编辑的一巴掌拍在吴皓肩膀上：“哥们儿，Q上呼你半天都不说话！”

吴皓被他拍得几乎散架，敷衍道：“我在忙。”

“忙也不能不吃饭啊。”那家伙完全不理会吴皓的状态，“怎么样，今天太冷了，晚上小肥羊？你女朋友不在家，正好和我们逍遥快活去。”

“真是忙。”吴皓指挥着游戏中的吴皓逐一打开宅男电脑的文件夹，文件夹和文件却都是中文名字。

“到底你在忙什么呀？”那家伙俯身看看吴皓的屏幕，“切，这种解谜游戏最无聊了。”

吴皓摆摆手，“我得解出来。能拯救地球呢。”

那家伙晃晃头，若思考中的狮子状：“KIO是不？这啥呢？外事问Google，内事问百度，搜搜啊。”

搜索结果如下——

KIO：KDE的架构的一部分，使用KIO可以通过标准的URL语法进行存取档案、网站和其他资源。

KOI：海港锦鲤集团。

OIK：蠢货，大老粗。

OKI：日本冲电气工业株式会社。

IKO：日本一家有50多年历史，以生产滚针轴承和直线导轨见长的专业轴承制造商。

IOK：四通兴国科技有限公司，服务器机箱。

吴皓摇头，这些调调儿完全不是宅男的，他那些文件夹的名字都和动漫音乐军事科幻相关……等等，这条是什么——IOK-1是已知最古老并且距离最遥远的星系，距离我们有128.8亿光年远，它在2006年4月才被人类发现。它发射出的莱曼α谱线红移高达6.96，显示其可能在大爆炸之后7亿5000万年的时间就生成了。

灵光一闪，游戏中的吴皓飞速点击着屏幕。终于，在科幻/宇宙/天体/不可思议的目录下，出现一张名字为IOK的图，JPG格式，有789kB。打开后图占据了吴皓的整个屏幕。

“这是游戏中的地图？做得还挺精致。这图片界面怎么和Windows的图片和传真查看器一样？还有缩放打印保存图标呢。”那家伙诧异，“不知道好用不，别是摆样子的吧？”他顺手拿着吴皓的鼠标点击打印钮。

几秒钟后，隔壁同事桌子上的打印机有响动了。

随即，同事的声音传过来：“吴皓，是你打印的东西吗？”

（未完待续）

2009年下半年上旬刊与下旬刊目录

林晓：由于栏目设置的差异，中旬刊目录无法和上旬刊、下旬刊放在一起，感兴趣的读者朋友可以翻阅列在后面的中旬刊目录。限于版面，所有目录中均不包括每期固定内容“要闻闪回”“大众特报”“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”。文章题目前的数字表示“期数—页码”。期数指的是总期数，标记在书脊上。

新品初评

专栏评述

网络时代



快评

这一期封面故事讲的电子阅读问题，平时不怎么注意，读了才知道这小小阅读器后面也有刀光剑影暗潮涌动，真什么行业都不容易啊。游览地球的蔚蓝之心和网游编年史那两篇都不错。喜欢杂志多一点人文味道，多一点背后的故事。**（浙江 唐唐）**

林晓：其实技术背后也是有人性人情和人的喜好的，机器只是忠实执行创造者的指令而已。不信看看苹果的产品，每个细节都闪烁着设计师的趣味。个性就是王道。所以我们平时鼓励作者多多个性写作……明年，欢迎大家踊跃对当期杂志进行评论。

2009年12月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

实用软件

应用心得

硬件评析

专题企划

在线争锋

前线地带

评游析道

@ 龙门茶社

极限竞技

攻城略地

游戏剧场

2009年下半年中旬刊目录

林晓：限于版面，目录中不包括每期固定内容“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”。文章题目前的数字表示“期数—页码”。期数指的是总期数，标记在书脊上。

310-74 新闻、月评
310-75 模拟人生3——世界冒险
310-76 命令与征服4——泰伯利亚暮光
313-68 新闻、月评
313-69 模拟人生3——世界冒险
313-70 龙世纪——起源
316-66 新闻、月评
316-67 战地——叛逆连队2
316-68 破坏者

@仟游软件

304-70 新闻、月评
304-71 《黑手党Ⅱ》独家前瞻
307-76 新闻、月评
307-77 马克斯·佩恩3
307-78 边境之地
310-78 新闻、月评
310-79 NBA 2K10
313-72 新闻、月评
313-73 Take Two游戏漫谈（一）：风云激荡，自由城媒体漫谈
316-70 新闻、月评
316-71 Take Two游戏漫谈（二）："纽约黑帮"，Rockstar的两兄弟传奇

@完美时空

301-92 新闻、月评
301-93 颠覆历史，《赤壁》麦城之战
301-94 《热舞派对》潮色看点
301-95 《武林外传》中做巡查
301-96 《诛仙》PvP生存之道
301-97 竺琪谈《梦幻诛仙》
304-76 新闻、月评
304-77 《赤壁》全新兵种"盾"心得
304-78 《诛仙》跨服战中的团队配合
304-80 杨过与小龙女，《神鬼传奇》师徒系统
307-80 新闻、月评
307-81 七星湖——实力与势力的此消彼长
307-82 《梦幻诛仙》中八大场景
307-84 拉风战袍掀风云 领土之争拔英豪
307-85 《新武林外传》之斧圣传奇
310-82 新闻、月评
310-83 《完美世界》冒险大航海
310-84 全面剖析《诛仙2》神裔种族两大职业
310-86 《神鬼传奇》宝藏等你拿
313-76 新闻、月评
313-77 《完美世界前传》"人鱼传说"
313-78 《梦幻诛仙》中的Q版军事家
313-80 今天嫁给你，《神鬼传奇》结婚盛典
316-74 新闻、月评
316-75 《梦幻诛仙》结拜系统全攻略
316-76 《赤壁》夏口之战
316-78 《完美前传》八大看点

@第九城市

301-98 新闻、月评
301-99 在《王者世界》中周游世界
304-82 新闻、月评
304-83 《名将三国》，青龙4天18级
307-86 新闻、月评
307-87 在《FIFA Online 2》中发现2009十大巨星
310-88 新闻、月评
310-89 《名将三国》初期赚钱秘诀
310-90 《奇迹传说MUX》十六大特色
313-82 新闻、月评
313-83 奇迹传说《MUX》前传
313-84 最真实的杯赛，《FIFA Online 2》亚洲冠军联赛
316-80 新闻、月评
316-81 《FIFA Online 2》自动比赛模式介绍
316-82 《FIFA Online 2》进攻攻略

@金山多益

301-102 新闻、月评
301-103 心有灵犀，《梦想世界》夫妻任务详解
301-104 《逍遥传说》之拯救齐天大圣
304-86 新闻、月评
304-87 《逍遥传说》蟠桃盛会活动攻略
304-88 《梦想世界》暑假玩闹攻略
307-90 新闻、月评
307-91 《逍遥传说》宠物全接触之血宠特攻
307-92 战！《梦想世界》国家竞赛攻略
310-92 新闻、月评
310-93 《逍遥传说》大闹天宫副本初探
310-94 《梦想世界》资料片"奇宝夺兵"
313-86 新闻、月评
313-87 《逍遥传说》的"渔"乐运动
88 探秘《梦想世界》"夺宝奇兵"新迷宫
316-84 新闻、月评
316-85 《梦想世界》新资料片之迷宫探险

@搜狐畅游

301-106 新闻、月评
301-107 《刀剑英雄Ⅱ》修罗三大必杀技
301-108 斩妖除魔，《剑仙》仙音阵
301-109 《天龙八部》华山论剑扬威之道
304-90 新闻、月评
304-91 《剑仙》新版之玄门除妖
304-92 《天龙八部》"笑傲昆仑"新资料片揭秘（下）
307-94 新闻、月评
307-95 《刀剑英雄Ⅱ》：一个修罗的江湖之路
310-96 新闻、月评
310-97 《天龙八部》修炼系统翻新
310-98 《刀剑英雄2》日赚8万金
310-99 穿越到《古域》
313-90 新闻、月评
313-91 《天龙八部》群雄共讨束河杀星
313-92 《刀剑英雄2》云崖除魔战
316-88 新闻、月评
316-89 《刀剑英雄2》冰羌王讨伐战
316-90 《天龙八部》凤凰古城城战纪实

@腾讯游戏

301-110 新闻、月评
301-111 武魂斗传，第二届DNF全国格斗大赛前瞻
301-112 《战地之王》之骇客佣兵传
304-94 新闻、月评
304-95 《幻想世界》的"简单"快乐
304-96 DNF第三章——异界的赋予
307-98 新闻、月评
307-99 讲述真实的"战地"
310-100 新闻、月评
310-101 把现代融入"仙侠传"
310-102 《战地之王》团队意识详解
310-104 嘉年华，腾讯的
313-94 新闻、月评
313-95 生死存亡AVA
316-92 新闻、月评
316-93 《QQ仙侠传》的"仙侠"味

@网龙公司

301-114 新闻、月评
301-115 《开心》70星萌宠极速养成攻略
301-118 英雄新纪元——《英雄无敌在线》
304-98 新闻、月评
304-99 魔族逆袭，《魔域》第五部资料片"灭世魔劫"
307-102 新闻、月评
307-103 花花世界浪漫相约，《开心》正式版精彩玩点
307-104 《梦幻迪士尼》，迪士尼明星的奇幻大陆
310-106 新闻、月评
310-107 《天元》中的玄幻修真新世界
313-98 新闻、月评
313-99 《魔域》的"中国式副本"
313-100 《开心》高星幻兽进阶养成指南
316-96 新闻、月评
316-97 《天元》建修真大殿，玄幻元素大集合
316-98 《梦幻迪士尼》圣诞版公测

@金酷游戏

301-120 新闻、月评
301-121 《生肖传说》八大职业曝光
301-122 《诸侯》多种PK模式全面登场
304-102 新闻、月评
304-103 《生肖传说外传》封测报告
304-104 《诸侯》势力战攻略全记录
307-106 新闻、月评
307-107 《生肖外传》，赚点零花钱
307-108 《诸侯》耍酷拉风必备三件套
310-110 新闻、月评
310-111 《生肖外传》四大神话副本详解
313-102 新闻、月评
313-103 《生肖外传》六大特色系统
313-104 《诸侯》五大副本通关宝典
316-100 新闻、月评
316-101 《魔界Ⅱ》的暗黑"魂"
316-102 运筹帷幄《诸侯》新版"兵临城下"

@麒麟游戏

307-110 新闻、月评
307-111《成吉思汗》生活系统攻略本
310-114 新闻、月评
310-115 《成吉思汗》，一生为谁痴
313-106 新闻、月评
313-107 《成吉思汗》舒适的长假与繁忙的快乐
316-104 新闻、月评
316-105 战场一声雷，《成吉思汗》火枪手

1
QQ
版本号：2009
制作：腾讯
票数：1997

2
迅雷(Thunder)
版本号：5.9.11.1168
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：1986

3
360安全卫士
版本号：6.0
制作：奇虎公司
票数：1964

4
搜狗拼音输入法
版本号：4.3正式版
制作：搜狐公司
票数：1960

5
瑞星杀毒软件
版本号：2009
制作：北京瑞星公司
票数：1951

6
千千静听
版本号：5.5
制作：郑南岭
票数：1943

7
暴风影音
版本号：2009
制作：暴风网际科技有限公司
票数：1934

8
QQ影音
版本号：1.7
制作：腾讯
票数：1930

9
NOD32
版本号：4.0
制作：ESET
票数：1922

10
WinRAR
版本号：3.90
制作：Eugene Roshal
票数：1919

热门软件排行榜



翻译软件，你选哪个？

■榜单守护者　小白

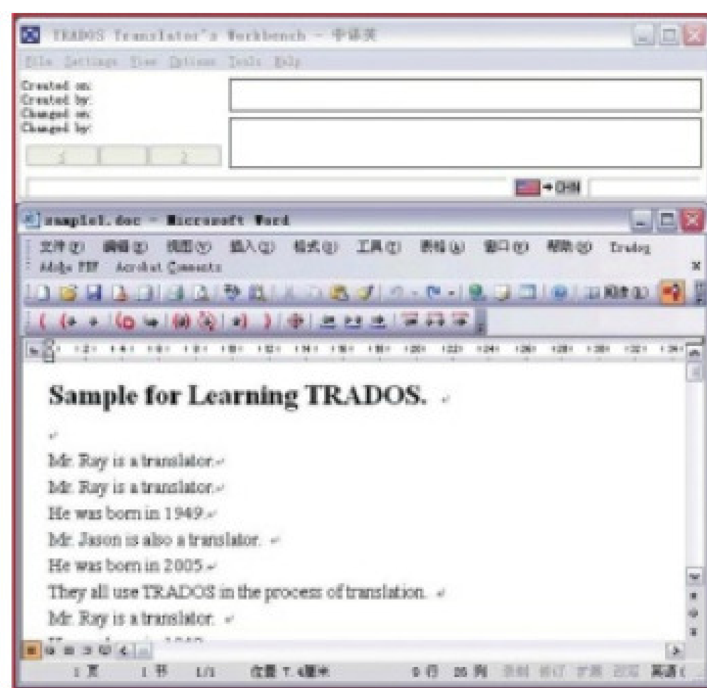
现在无论是工作、学习还是游戏，我们都要时不时地用上翻译软件，大软的软件排行榜上也经常出现“词霸”和“快译”的身影，由此可见我们对翻译软件的需求是很大的。哪里有需求哪里就有竞争，软件领域更是如此，伴随着互联网的飞速发展，现在大家都更偏爱免费软件，这使得以前的收费翻译软件在人们心目中的地位骤降，如曾经颇受欢迎的“东方快车”，就在互联网的大潮下被众多免费翻译软件淹没了。现在来看，就算是历尽磨难幸存下来的金山词霸，也在经受着免费翻译软件的排挤。不久前金山软件发布了免费版的“金山快译个人版”，与之前的“谷歌金山词霸”一起与众多免费翻译软件抗衡。

远去的东方快车……

金山快译个人版可以在聊天过程中即时翻译，不过翻译质量有些对不起观众

大家现在使用翻译软件的原因无非分为两大类：第一类是在生活、娱乐中需要的简单翻译，它们对于翻译的准确度要求不高，比如我们在浏览国外网站时，往往只要知道其页面的大致含义即可，不需要对内容进行准确的翻译；或者有时我们不知句中的单词如何解释，需要进行查询，帮助我们理解句意，这类需求目前通过软件完全已经可以实现。

第二类是工作、学习中需要的精确翻译。这类翻译需要十分精准的表述，比如各类跨国公司中需要起草的合同文书，高校内撰写的论文等。可惜的是，尽管机器翻译已经发展了50多年，但目前的科技水平还远不能通过计算机模拟人类大脑的这种复杂活动，所以没有软件能完全代替人类进行翻译，只能起到辅助作用。像一般翻译公司中使用的软件“Trados”，这类计算机辅助翻译软件可以帮助翻译人员减少重复劳动、提高翻译效率、方便项目管理，但并不能将人从翻译过程中排除出去，反而格外依靠翻译人员的判断力。





Trados看起来很难用，但只要习惯了使用方式还是会为翻译大量文档帮上大忙的（左图）
当玩家面对游戏中的“E文”时，翻译软件有了用武之地（上图）

我们大多数人使用电脑，平时主要是上网、玩游戏，涉及到的无非是第一类的翻译需求，现在比较流行的各类翻译软件也基本上是从这些需求出发，如果仅仅需要查询单词，不少在线翻译词典也可轻松完成。下面我们来看看现在互联网上都有哪些翻译软件，你又会选哪个呢？（排名不分先后）

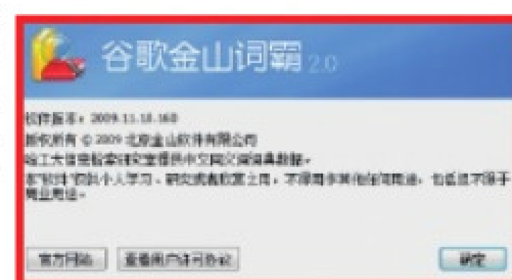
谷歌金山词霸

下载地址：http://g.iciba.com/

排名	软件	版本号	制作	票数
11	Windows优化大师 ↓	7.99	成都共软网络科技有限公司	1914
12	世界之窗(The World) ↑	3.0	凤凰工作室	1902
13	卡巴斯基 ↑	2009	卡巴斯基实验室	1895
14	KMPlayer ↓	2.9.3.1435	姜龙喜(韩)	1889
15	KuGoo(酷狗) ↑	2009	酷狗科技	1883
16	金山毒霸 ↓	2009	金山软件	1872
17	超级兔子魔法设置 ○	9.1.1.1028	蔡旋	1864
18	Photoshop ↑	CS4	Adobe	1850
19	金山快译 ↑	2009	金山软件	1846
20	谷歌浏览器(Chrome) ○	4.0.249.4	谷歌	1831

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2009年12月2日）

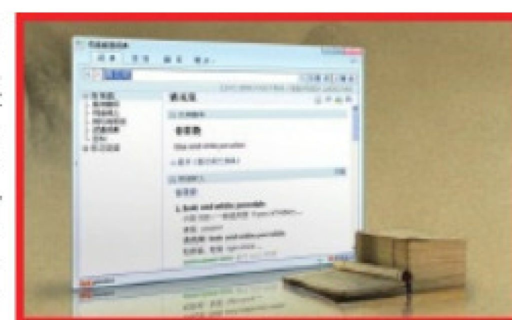


这款软件是金山词霸历史上的首个免费版本，尽管和金山词霸的收费版本在功能上有一定差距，而且免费版软件中的广告也有些碍眼，但该版本继承了金山词霸的取词、查词和查句等经典功能，并新增全文翻译、网页翻译和覆盖新词、流行词查询的网络词典；支持中、日、英三语查询，并收录30万单词纯正真人发音，含5万长词、难词发音。

有道桌面词典

下载地址：

http://cidian.youdao.com/download/YoudaoDict.exe



有道桌面词典结合了互联网在线词典和桌面词典的优势，除具备中英、英中、英英翻译功能外，“网络释义”功能将各类新兴词汇和英文缩写收录其中，并就任一词条可提供达30个网络例句参考。有道桌面词典有英—汉查询，汉—英查询，英—英查询的基本功能；查找文本，离线查询功能；网络释义，屏幕取词，速查，智能取词，剪切板取词，以及百科查询等功能。

灵格斯词霸

下载地址：

http://www.lingoes.cn/zh/translator/download.htm



灵格斯词霸的界面十分简洁，广告被放置在很不显眼的位置，基本不会影响到用户的使用。在功能上也十分优秀，在网站上提供了大量的词库下载；取词、百科全书、例句搜索和网络释义也是一应俱全，真人发音和联机查询维基百科的功能是不少人选择它的原因。新版本中手机号码归属地和IP地址位置查询这类小功能也很吸引人。

巴比伦（Babylon Pro）

下载地址：http://www.babylonfree.cn/index.php



这是一款来自以色列的翻译软件，取词功能是它的弱项，加上没有真人语音朗读，令这款软件显得没什么特别出彩的地方。也许作为一款免费软件，Babylon Pro显得不如其他软件那么有竞争力，不过它的收费版还是挺不错的。我个人还是很期待这款软件变得“厚道”些，这样更可以促进免费翻译软件间的竞争。

以上几款软件都提供了较好翻译功能，但连接互联网后才能发挥各自最大的优势。我们也可以看出，将词库放置在服务器，用户通过连接网络访问是目前比较流行的做法。这种用时间换空间的方式自有它的妙处，但在没有互联网连接的时候，我们就能体会到传统翻译软件庞大的本地词库的好处了。除了这些翻译软件，如果你只是偶尔翻译几个单词，各种在线词典完全可以替代这些软件了。下面列出几个供各位参考（排名不分先后）：

常用在线词典

爱词霸
http://www.iciba.com/

译典通
http://www.dreye.com.cn/2009_gb.html

洪恩在线
http://study.hongen.com/dict/

有道词典
http://dict.youdao.com/

Google在线翻译
http://www.google.cn/language_tools?hl=zh-CN

百度词典
http://dict.baidu.com/

雅虎翻译
http://fanyi.cn.yahoo.com/







刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN

~~定价：￥10.00元~~ 本期特惠价：￥7.00元

邮发代号：82-726